Cara termudah dan menyenangkan dalam berkomputer



## Musikku adalah Aku

Teknologi digital untuk bermusik semakin memanjakan Anda. Maka tak usah sungkan untuk menyaingi profesional. Lagu Anda adalah pernyataan diri Anda. Baik untuk didengar kalangan sendiri, maupun sekalian disebar di internet.
**8**

**GAMBAR SAMPUL**
FOTO **RANO KUSUMA**
OLAH DIGITAL **ARIYO PRADITIYO**

## Notebook Enteng

Bisa dioperasikan dengan menyentuh layar. **26**

## Senang Dulu, Menang Kemudian

Pengalaman gratis peserta Consumer Digital Workshop, yang bikin iri banyak pembaca!
**68**

## Membuat Ensiklopedia

Putra-putri Anda bisa membangun referensi sendiri untuk dibagikan di kelas. **58**

## Langkah-langkah



ILUSTRASI: VIKY HENDRIZAL

# Kembali ke Glodok

Glodok bukan lagi momok. Setidaknya itulah semangat yang tergambar dari pembukaan kembali pusat perbelanjaan elektronik dan komputer Glodok Plaza, Jakarta Barat, pertengahan April lalu.

Setelah tragedi kerusuhan Mei 1998, praktis lokasi tersebut hancur dan sebagian pedagangnya membangun kembali bisnisnya di daerah Mangga Dua, Jakarta Pusat. Tapi dengan dibukanya kembali lokasi ini, Anda bisa mulai lagi mengunjungi Glodok untuk mencari barang-barang elektronik.

Sebelum pembukaan, manajemen gedung juga sempat menggelar pameran "Computer City Glodok Plaza" untuk menarik pengunjung. Beberapa nama terkenal seperti ASUS, Canon, Compaq dan Toshiba turut serta. Pameran tersebut juga jadi ajang perkenalan produk baru, obral produk lama dan tukar tambah.

Canon misalnya, membuka kesempatan tukar tambah printer (Canon Trade In Program) dari berbagai merek dan jenis. Printer lama dihargai Rp 650.000, namun itu pun masih merupakan harga ancar-ancar, tergantung kondisi barang.

Sementara Astrindo selaku distributor resmi ASUS memperkenalkan jajaran *notebook* ASUS yang baru diluncurkan, seperti seri T9 dan S1 dengan harga diskon 10 persen dari harga di luar pameran. Beberapa *vendor* lainnya juga menyediakan diskon khusus selama pameran, yaitu 10 hingga 15 persen. FENNY

**www.e-glodokplaza.com**

FOTO: FENNY

# sstt...

**Budi Rahardjo (39)**
Dosen ITB, Pengamat TI

**Komputer:** 4 PC Pentium II, 2 *laptop*

**Situs Wajib:** securiteam.com securityfocus.com

**Online per hari:** Nonstop

**E-mail Account:** Ada banyak dan aktif dibuka semua

**E-mail perhari:** Sekitar 200-an

**Milis:** Ada 11 milis

**Ponsel:** Nokia 5110, tambah Palmtop

**SMS perhari:** Sekitar 10 pesan

**Pernyataan:** "Hiasan dinding di rumah saya pingin saya ganti dengan semacam TV *flat* yang *nempel* di tembok, sehingga bisa saya ganti gambarnya setiap waktu, tergantung *mood*."

# Proyektor Digital Portabel

Tidak cukup puas dengan dagangan yang ada, Hewlett-Packard, salah satu *vendor* komputer besar dunia kini menjajal ceruk baru. Hal itu dilakukan dengan meluncurkan produk barunya proyektor digital portabel.

HP Digital Projector xb31 dan HP Digital Projector sb21, produk baru tersebut, menjadi sistem proyektor portabel pertama dari HP yang ditujukan bagi para pengguna yang selalu bepergian.

Kualitas gambar dan tingkat ketajaman xb31 cukup tinggi hingga 1.500 lumens dengan berat sekitar 1,4 kilogram. Sementara seri sb21 diklaim sebagai proyektor paling ringan di kelas 1.000 lumens dengan berat sedikit di atas satu kilogram.

Kedua proyektor ini diperkirakan tersedia di pasaran AS mulai pertengahan April ini, sedangkan untuk kawasan Indonesia masih belum dapat diperkirakan. Info soal harganya sendiri belum tersedia. YUL

**www.hp.com**

# Pak Amien Sudah Online

Tokoh politik membuat situs sendiri? Boleh-boleh saja, sih. Apalagi kalau tokoh itu telah dikenal masyarakat luas, seperti ketua MPR Amien Rais. Situs e-amienrais.com, yang diluncurkan tanggal 9 April lalu, merupakan situs yang 100 persen isinya tentang Amien Rais. Situs ini memuat biografi Amien hingga wawancara dan agenda Amien.

Halamannya juga dilengkapi dengan *polling* dan info mengenai partai yang didirikan dan di-ketua-umum-i Amien, PAN (Partai Amanat Nasional). Informasi yang tersedia cukup banyak, sayang kurang interaktif. FENNY

**www.e-amienrais.com**

# 25%

pria Asia Tenggara (Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, Filipina, dan Vietnam) menggunakan SMS untuk bergosip, sementara wanitanya cuma 19%. Hasil survei yang diumumkan awal April lalu itu mencakup 6.480 responden di Asia Tenggara dan India.

SUMBER: SIEMENS MOBILE LIFESTYLE SURVEY, DESEMBER 2001

# Lagi, Lomba Desain Web

Kompetisi desain web Indonesia BubuAwards 2002 yang telah mendapat dukungan penuh dari Kementerian Negara Komunikasi dan Informasi, akan digelar untuk kedua kalinya. Kompetisi kali ini bertajuk "Web: The Next Generation Media"

Berbeda dari penyelenggaraan tahun lalu yang menarik sekitar 350 peserta, lomba tahun ini juga mempertandingkan kategori korporat di samping kategori individual. Jadi perusahaan yang memiliki situs web dapat ikut serta.

Lombanya sendiri dinilai oleh tim juri lokal maupun internasional. Beberapa juri internasional yang turut serta di antaranya Chris Capuozzo (AS), Rey Buzon (Filiphina) dan Manuel Clement (Prancis).

Publik juga punya kesempatan memilih situs terbaik versi "People's Choice Award". Selain itu, khusus desainer wanita juga tersedia kategori khusus.

Agar kredibilitas hasil lomba tinggi, BubuAwards pun mengikutsertakan Andersen, Prasetio Utomo & Co. untuk tabulasi hasil penilaian. Anda yang berminat bisa mulai mendaftar dari sekarang, karena pendaftarannya ditutup 6 Mei mendatang.

Peserta akan diberi kesempatan selama dua bulan lebih untuk menyelesaikan karyanya. Pemenangnya sendiri akan diumumkan pada 19 Juni 2002. IYAN

**www.bubuawards.com**

FOTO: ARYO

# Walkman 1.000 lagu

Hampir bersamaan dengan dimulainya pemasaran versi komputer iMac terbaru, Macintosh juga menghadirkan MP3 player iPod. Mini *walkman* seukuran telapak tangan ini mampu memanjakan selera pengguna iMac dengan kemampuan simpan *hard drive*-nya mencapai 1.000 lagu.

Ya, kapasitas simpannya begitu besar, yaitu mencapai 5 Gb. Sementara beratnya malah begitu ringan, yaitu kurang dari 185 gram. Baterai-nya pun dapat bertahan hingga 10 jam bila diisi penuh.

Saat musik dimainkan layarnya dapat menampilkan info tentang musik yang sedang dimainkan. Fitur-fitur umum *walkman* pun dapat ditemukan di sini, seperti *shuffle*, *repeat one or all*, dan *sleep timer*.

Untuk men-*download* lagu dari komputer ke iPod, Anda membutuhkan sebuah Macintosh dengan sistem operasi Mac OS 9.2.1 ke atas atau Mac OS X v10 ke atas, serta *software* iTunes.

Diam-diam Apple pun telah memiliki iPod dengan kapasitas 2.000 lagu, namun produk tersebut belum disediakan oleh distributor Apple di Indonesia. Harga iPod 1.000 lagu US$ 440 (sekitar Rp 4,1 juta). FENNY

**MacData (021) 639 6106, 649 2432**
**PT Padang Digital (021) 3983 5300**

# Es Campur R600

Sony Ericsson meluncurkan seri ponsel R600 dengan fasilitas EMS (Enhance d Messaging Service) yang cukup menggiurkan. Fitur tersebut memungkinkan Anda mengirim pesan tertulis dengan kombinasi gambar, animasi, *sound effect*, dan melodi yang lebih variatif dan atraktif. *Kayak* es campurlah.

"Kirim pesan tertulis sekarang sangat populer, inilah alasan Sony Ericsson meluncurkan R600 yang dilengkapi dengan EMS sesuai tuntutan pasar," ungkap Susanto Sosilo, Direktur Sony Ericsson Mobile Communications International AB – Indonesia.

Fiturnya memungkinkan pengguna untuk men-*download* gambar, animasi, melodi, dan *sound effect* dari internet. Ponsel bersistem GSM 900/1800 ini juga dilengkapi dengan fitur Mobile Chat untuk *chatting* dan Mobile Internet untuk akses internet.

Di dalamnya sudah pula terpasang fasilitas WAP 1.2.1 dengan sistem enkripsi WLTS Class 2. Fitur lainnya, kalender plus *reminder*, *background keren* yang bisa diganti-ganti, *color ID* tiga warna, 200 *addrress book*, dan *game*.

Desainnya pun lumayan apik, langsing dan ringan. Ponsel yang dapat menyimpan 76 gambar ini berbobot 82 gram. *Casing*-nya tersedia dalam dua warna pilihan, Luminuous Champagne dan Ice Blue.

Menurut *vendor*-nya, ponsel dengan harga sekitar Rp 1,5 juta ini mampu dipakai bicara non-stop selama 4 jam dan waktu *standby* paling lama 150 jam. Pengiriman pesan terbaru dari dua pihak akan terpampang di layar yang berukuran 32,88 21,76 mm. @DIT

**www.sonyericsson.com**

# ThinkPad Pentium 4

Keluarga IBM ThinkPad ketambahan anggota awal April lalu, yaitu seri A31p.

Selain didukung prosesor Intel Pentium 4 1,7 GHz, ThinkPad A31p memiliki memori 256 Mb, *hard disk* 60 Gb, kartu grafis 64 Mb, dan dilengkapi teknologi Bluetooth dan *wireless*.

Satu hal yang khas dari ThinkPad A31p adalah penerapan konsep Embeded Security Subsystem (ESS).

Notebook umumnya memakai pengamanan data *software security* atau *hardware security*. Pada *hardware security* misalnya, ada Smart Card yang bertugas mengenali si pengguna komputer.

Pada ESS, IBM menggunakan sebuah kartu seukuran koin US$ 1c (satu sen Amerika) yang ditanam di *motherboard*. Karena modulnya tergabung, maka akan lebih sulit bagi para hackers untuk memodifikasi data.

ThinkPad A31p dijual dengan harga US$ 4.180 (sekitar Rp 39,27 juta), dengan garansi tiga tahun. FENNY

**PT IBM Indonesia, (021) 251 2922**

# SMS Iklan, Anda Doyan?

Banyak jalan untuk mengiklankan diri. Salah satunya adalah melalui apa yang ditawarkan oleh **smsbiz.net**, beriklan melalui SMS.

Ya, situs ini menawarkan paket pengiriman pesan SMS iklan ke ribuan pengguna ponsel di Indonesia. Untuk memanfaatkan layanan ini calon pengiklan cukup meng-*order* paket program yang diinginkan, kemudian men-*transfer* sejumlah uang sesuai yang ditentukan dalam paket yang dipilihnya. Setelah semuanya beres, maka SMS iklannya pun dijanjikan tayang di sekian banyak layar ponsel.

Pesan iklan tersebut akan dibuat seolah-olah langsung terkirim dari nomor ponsel si pengiklan, tanpa ada embel-embel smsbiz.net. Jadi begitu ada penerima pesan yang tertarik dengan iklan tersebut, ia dapat langsung me-*reply* ke si pemasang iklan. Prinsip kerja seperti ini tentu mengingatkan Anda pada layanan SMS gratis dari 1rst WAP.

Agar lebih jelas, ada baiknya Anda cek terlebih dulu kelengkapan informasi layanan yang baru dimulai 30 Maret 2002 ini di situsnya. Yang jelas, saat kami berkunjung ke situsnya, sama sekali tidak ada info mengenai pemilik situs, baik berupa nama PT, alamat dan teleponnya.

Hanya nomor rekening BCA dan nama pemilik rekening tersebut yang terpampang jelas di sana. PRAM

**www.smsbiz.net**

# SLR Digital Canon

Kamera-kamera Single Lens Reflect (SLR) kini juga dilengkapi kemampuan digital. Seri Canon EOS-1D yang diluncurkan baru-baru ini adalah salah satunya.

Selain mampu menghasilkan gambar berkualitas tinggi, unjuk kerjanya juga mirip dengan seri konvensionalnya, Canon EOS Elan7/7E, EOS3 dan EOS 1V. Bedanya EOS-1D memakai *memory card* tipe Compact Flash I dan II sebagai media penyimpanan foto.

Dilengkapi dengan CCD sensor 4.15 megapixel dan teknologi *high speed image engine*, kamera yang sekaligus kamera video ini mampu memotret hingga 21 kali jepretan berurutan dengan kecepatan 8 fps (frame per second). Kemampuan *auto-focus* dan kontrolnya pun akurat.

Dengan *body* berbahan *magnesium alloy*, kamera berdimensi 156 x 157,6 x 79,9 mm dan berbobot 1250 gr ini juga tahan terhadap debu dan air. Baterainya tipe Ni-MH NP-E3 dapat diisi ulang dan tahan memotret hingga 150.000 kali. Untuk semua spesifikasi itu, EOS-1D dijual di Indonesia dengan harga US$ 5.400 (sekitar Rp 50, 7 juta). Wow! @DIT

**Datascrip (021) 654 4515**

OPINI

# Musik Instan

Tak selamanya yang serba-instan itu salah. Asal pengonsumsiannya bertanggung jawab, mi instan pun bagus buat tubuh.

Begitu pun dengan musik instan. Musik yang dihasilkan dengan cepat, tanpa konsep (?), tanpa bekal teoritis, tanpa *workshop* bersama pemusik lain, bahkan tanpa kemampuan teknis yang memadai…

Tak ada yang salah, karena setap orang berhak berkarya, apalagi jika hasilnya hanya dinikmati sendiri. Kalau orang lain bilang lagu itu jelek, itu masalah (kuping) mereka. Yang pasti bikin lagu sendiri itu lebih bermartabat ketimbang menjiplak.

Tak ada yang salah dengan lagu yang dihasilkan oleh orang yang tak melek partitur. Yanni, kibordis *new age* asal Yunani itu, mengaku tak bisa menulis dan membaca partitur. Bagusnya, dia punya bakat hebat dan *musical pitch* akurat.

Seorang komposer lagu wajib dari Jogja, yang namanya diabadikan sebagai nama jalan depan rumahnya, pernah menyebut seorang komponis lagu tenar dari Solo sebagai orang yang tak tahu musik.

Mungkin Pak Jogja benar. Tapi lagu Pak Solo itu popular — bahkan masuk khazanah *world music,* menemani *Sambasunda* dari Bandung.

Hari ini, teknologi digital dengan MIDI dan segala aplikasi multimedianya, telah menjemput dan mengantar Anda ke dunia penggubahan musik pribadi. Jangan takut untuk berkarya. Pun jangan jeri menuai kritik. TYO

# Philips Makin Klimis

Ponsel terbaru bertebaran. Philips pun tak mau ketinggalan dengan mengeluarkan ponsel seri terbaru mereka Xenium 969+.

Dari luar yang mencolok adalah pilihannya untuk memangkas antena luar. Tadinya kan Philips terkenal sebagai salah satu ponsel yang gemar memajang antena di luar.

Namun tidak seperti ponsel keluaran baru lainnya, fasilitas GPRS justru absen dari Xenium 969+. Tapi itu tampaknya dapat terobati dengan hadirnya terobosan sistem menu Carousel. Sistem menu tersebut memungkinkan penggunanya untuk mengakses menu dengan hanya memutar dan menekan tombol di bagian samping ponsel.

Seperti juga ponsel Philips yang lain, daya tahan baterai ponsel ini cukup lama. Baterai Li-ion 750 mAh yang disertakannya mampu bertahan selama lima jam waktu bicara dan hingga 500 jam waktu *stand-by* (sekitar 20 hari). Ponsel ini dijual dengan harga Rp.1.850.000,- . IYAN

**PT Teleartindo Internasional (021) 6386 5678**

FOTO: RANO KUSUMA

## SURAT UTAMA

### Tiada Lagi Ejekan itu...

Pada awal kuliah teknik elektro saya *ndak* mengerti apa itu *e-mail*, *chatting*, internet, komputer atau yang berbau itu semua. Maklumlah, saya dari desa yang baru saja mengalami listrik masuk desa. Akibatnya saya sering diejek teman-teman kuliah, sebagai "*gaptek*", "maklum, zaman batulah", "*wong ndesa*", dan sejenisnya. Malu juga sih, tapi lha ya *gimana* lagi wong memang itu kenyataannya.

Lama kelamaan saya *ndak* tahan diejek seperti itu. Langsung uang saku saya itu saya belikan buku-buku komputer, internet dan sebangsanya. Tapi hanya rasa pusing yang saya dapatkan. Akhirnya saya kenal majalah ini. Benar-benar memudahkan dan menyenangkan!

ILUSTRASI: ADE

Saat ini saya dipercaya sebagai asisten dosen praktik reparasi komputer dan saya dapat tambahan uang saku dari menyervis komputer. Sekarang *ndak* ada teman yang berani *ngenyèk* saya lagi.

**Daniel S.H.**
**Sukoharjo 57556**
**Jawa Tengah**

*Justru berdasar pengalaman itu kami yakin Anda tahu manfaatnya membagi ilmu kepada sesama. Ya to, Mas?*

### Medan Mengeluh

Majalah ini selalu telat tiba di kota saya. Bisa terlambat lima hari dari tanggal terbit. Saya juga mau tahu apakah hanya pengirim yang suratnya termuat dalam *Surat Utama* yang akan memperolehhadiah?

**Jason Sept Mc Cane**
**Medan**
**Sumatra Utara**

*Kami akan mencoba memperbaiki distribusi kami. Soal hadiah? Ya, maaf, hanya untuk Surat Utama.*

### Tanpa Keterangan Edisi

Ini kritik saya: halaman pembuka *Langkah-langkah* dalam edisi 23 (13 Maret 2002) dan 24 (27 Maret 2002) tak memuat keterangan edisi. Hal ini sangat tidak menguntungkan pembaca, terutama kolektor seperti saya.

**Margis Puspanita**
**Bandung 40264**
**Jawa Barat**

*Maafkan kami atas kelalaian itu.*

### Janggal, Telat Pula

Majalah ini bagus, baik isi maupun desain grafisnya. Hanya satu yang tak saya sukai: pencantuman "h..." untuk menunjukkan "Halaman" dalam setiap keterangan isi pada desain sampul. Menurut saya hal ini janggal dan kurang sedap dipandang. Sudah begitu, majalah ini selalu telat tiba di Medan – boleh dibilang mendekati akhir tanggal edar setiap edisi.

**Benny Sukandar T.**
**Medan 20141**
**Sumatra Utara**

### CD-ROM + PDF

Majalah ini terbit dwimingguan, dengan harga Rp 15.000. Berarti dalam sebulan kita mengeluarkan Rp 30.000. Mestinya Redaksi menyediakan CD-ROM berisi *shareware*, *freeware* dan demo sebuah *game*, plus kumpulan Langkah-langkah dalam format PDF.

**Wawan Setiawan**
**Samarinda 75127**
**Kalimantan Timur**

### CD-ROM + Lainnya

Saya baru mengenal majalah ini sejak edisi 21 (13 Februari 2002). Isinya bagus. Desain grafisnya *ciamik* dan enak dilihat. Bahasanya sederhana dan mudah dipahami oleh pemula. Dan akan lebih bagus lagi kalau disertakan CD-ROM berisi *freeware* seperti yang dibahas dalam *Tes: Hasil Download*.

Saya juga ingin ada *Langkah-langkah* untuk pengguna Windows XP, serta info tentang lembaga pelatihan TI yang bagus dan lengkap, termasuk biayanya.

O ya, bagaimana dengan harga edisi lama, apakah sama dengan edisi baru?

**Hany Kurniasari**
**Jakarta 12530**

*Ya, harga edisi lama sama dengan edisi baru.*

### CD-ROM, Harga Naik

Kalau bisa berilah kami, para pembaca ini, CD-ROM gratisan setiap bulan. Harga boleh naik sedikit.

**Ito Adito**
**Makassar 90223**
**Sulawesi Selatan**

### CD-ROM, Angket

Sertakanlah CD-ROM setiap edisi. Untuk mengetahui kebutuhan pembaca terhadap CD-ROM tersebut buatlah angket. Harga majalah jangan dinaikkan, cukuplah Redaksi menambah porsi iklan.

**Agung Priambodo,S.E.**
**Sidoarjo**
**Jawa Timur**

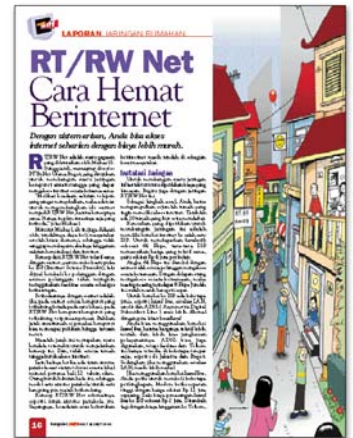
### Harga tak Tetap?

Harga majalah ini membingungkan. Di kios Rp 15.000. Di kampus Rp 12.000. Di pameran Rp 13.000. Bagaimana pula cara berlangganan?

**Ovi**
**Surabaya 60236**

*Harga resmi Rp 15.000. Di pameran dan tempat lain ada diskon untuk promosi. Untuk berlangganan hubungilah Yohannes di Perwakilan Surabaya, (031) 503 8470, (031) 503 0777.*

LAPORAN JARINGAN RUMAHAN

RT/RW Net
Cara Hemat Berinternet

### Ancaman Jaringan

Ketika Redaksi membahas jaringan rumahan dalam edisi 24 (27 Maret), ada hal fundamental yang terlewatkan, yaitu bagaimana menyosialisasikan apa itu jaringan komputer. Ini penting sekali supaya bapak-bapak dan ibu-ibu RT nantinya bisa mengaplikasikan jaringan yang dipasang di rumah mereka. Ingat, kelalaian pemakai merupakan ancaman terbesar bagi jaringan komputer.

**Erick**
**Jakarta 13420**

### FoxPro, VB, C++

Saya ingin majalah ini memuat rubrik tentang FoxPro, Visual Basic, C++, Oracle, FrontPage, SQL, dan lainnya.

**M. Malik Hakim**
**Semarang 50185**
**Jawa Tengah**

Surat via e-mail dialamatkan ke **surat-aktif@gramedia-majalah.com**.
Via faksimili ke **(021) 534 7969**. Semua surat harus mencantumkan **nama** dan **alamat** lengkap.

## Gambar Hargaktif

Mestinya rubrik *Hargaktif* itu menyertakan gambar produknya, supaya konsumen tertarik untuk menyimaknya. Selain itu tambahlah halaman barang elektroniknya. Bagaimana cara mendapatkan edisi lama?

**Rosdian Adhimas Suryawan Rozza**
**Surabaya 60118**
**Jawa Timur**

*Hubungilah Yohannes di Perwakilan Surabaya: (031) 503 8470 dan (031) 503 0777.*

## Jangan Mengakali!

Tiga jam saya menempuh perjalanan dari Wonosobo ke Yogyakarta, demi stan komputer**akt!f** dalam Mega Bazaar Computer 2002, pada Sabtu 16 Maret lalu. Tapi jangankan hadiah yang bisa ditukar dengan kupon, stannya pun tak ada.

Saya membatin, "Pintar juga komputer**akt!f** mengakali pembacanya..." Semoga pada saat mendatang majalah ini tak mengakali lagi.

**Bambang Prasetyo N., R.P.T.**
**Wonosobo 56319**
**Jawa Tengah**

*Maaf Mas Bambang, dalam pemuatan di halaman 80 edisi 22 (27 Februari 2002) kami memang lalai, menyebutkan Mandala Bhakti Wanitatama Jogja sebagai sebagai tempat yang kami ikuti. Kesalahan itu kami perbaiki dalam ralat halaman 6 edisi 23 (13 Maret 2002). Sekali lagi maaf, kami telah melelahkan dan mengesalkan Anda.*

## Pekanbaru Mendamba

Bagaimana cara berlangganan majalah ini di kota saya?

**Rama Tasdi**
**Pekanbaru**
**Riau**

*Hubungikah agen Kompas terdekat.*

## Lagi, Kirim Artikel

Saya sangat tertarik untuk memberikan beberapa tip pemakaian Windows 98 dan Me. Kalau bisa, bagaimana caranya?

**El Manafe**
**Kupang 85117**
**Nusa Tenggara Timur**

*Tulisan dari luar Redaksi hanya didapat dari "pesanan" dan dari anggota milis – itu pun dengan topik yang kami tentukan. Di luar syarat itu akan kami tolak. Naskah dikirim dalam format RTF. Screenshot dalam format PSD.*

## Cuma 09 & 24

Saya kenal di majalah ini dalam sebuah pameran di Yogyakarta, dan langsung jatuh hati. Tapi yang saya miliki baru edisi 09 (29 Agustus 2001) dan 24 (27 Maret 2002). Bagaimana cara mendapatkan semua edisi?

**Hendrik Rotinsulu**
**Surakarta 57129**
**Jawa Tengah**

*Hubungilah layanan 24 jam di kota Anda (0271) 730 377*

## Kendari Meminta

Fitur *Maling pun Bakal Kecele* pada edisi 24 (27 Maret 2002) yang selintas memuat GPS (Global Positioning System) cukup menarik. Dan akan semakin menarik lagi jika Redaksi membahas teknologi GPS bersama dengan GIS (Geographic Information System) sebagai *Laporan*. Belum ada lho, majalah/tabloid populer di Indonesia yang mengulasnya dengan lebih detil dan lebih dalam dari berbagai sisinya.

**Fatkhurohman**
**Kendari 93111**
**Sulawesi Tenggara**

## Mana Robot?

Majalah ini bagus, tapi sayang kurang membahas robot, padahal robot kan juga melibatkan komputer.

**Kukuh Prapanca**
**Tangerang 15222**
**Banten**

## Maslahat di Pondok

Saya seorang santri Pondok Pesantren Miftahul Huda Malang, yang baru mengenal internet dari teman saya, dan mendapatkan kelanjutan informasi tentang internet dari majalah ini. Terima kasih banget.

**Ahmad Agus Salim**
**Malang**
**Jawa Timur**

## Profil Orang TI

Saya ingin Redaksi menampilkan profil orang teknologi informasi, baik dalam negeri maupun mancanegara. Dan mewakili kalangan lembaga kursus saya juga usul agar dibahas cara mereparasi *software* maupun *hardware*.

**Arief Burhanuddin**
**Probolinggo**
**Jawa Timur**

## Keterusan

Sudah lama saya ingin tahu banyak tentang komputer, tapi sayang saya tak punya PC. Untung teman saya punya majalah ini, sehingga setelah membacanya saya tertarik untuk membeli dan mengaplikasikannya. *Alhamdulillah* saya sekarang sudah punya PC.

**Wahyu Krido Utomo**
**Bekasi**
**Jawa Barat**

## Saya Bisa!

Saya tertarik kepada majalah ini, dan terus mengoleksinya sejak edisi 01, dan telah memetik manfaatnya. Berkat *Langkah-langkah* tentang menginstal ulang Windows saya bisa menerima jasa penginstalan komputer dan hasilnya lumayan bisa untuk menambah kelangsungan pelanggan komputer**akt!f**.

Karena itu tolonglah dikupas lebih banyak tentang *hardware* dan cara merakit PC secara rinci dan komplet dari cara memasang kabel hingga perkiraan harga tiap komponennya.

**M. Iman Hilman**
**Ngawi**
**Jawa Timur**

**Pengirim yang suratnya termuat sebagai Surat Utama akan mendapatkan sebuah album CD eksklusif.**

**Redaksi komputerakt!f**
**Gedung Gramedia Majalah, Jalan Panjang 8A, Kebon Jeruk Jakarta 11530.**

# Musik itu Indah (dan Mudah)

*Komputer menjadi kawan yang membantu dan menyenangkan dalam bermusik, baik untuk pro maupun amatir.*

FOTO: RANO KUSUMA

Indra Lesmana, jazzer yang bermusik sejak usia tujuh tahun itu, mulai 1985 sudah melibatkan komputer. Ia memakai PC XT (berprosesor Intel 8088), dengan sistem operasi DOS 1.2. Saat itu pemakaian PC belum semeluas sekarang.

Berlanjut ke Krakatau Band, ia menggunakan Voyetra. "Pokoknya kalau tidak ada komputer aku *nggak* bisa kerja. Komputer adalah alat utama. Penting banget," katanya via telepon, sekitar pukul sembilan malam, dari studionya di Jakarta Selatan, yang ia sibuki sejak pagi, untuk album penyusul *Reborn* (2000).

MIDI sangat ia perlukan, untuk contoh aransemen sebelum dimainkan dengan alat musik hidup. "Jadi bisa ketahuan bentuk musiknya..." ungkapnya. Tapi ada juga lagu tertentu yang langsung ia mainkan dengan alat musik hidup.

Kini Indra menggunakan tiga PC. Untuk reproduksi ada satu Pentium III dengan Windows XP. Untuk produksi ada dua PC Pentium III.

## Dramer Berkaki Empat

James F. Sundah, pencipta *Lilin-lilin Kecil,* juga sudah ber-MIDI sejak 1985. Ia mengaku, 90 persen alat-alat musik konvensionalnya sudah digantikan oleh komputer. "Saya kira, teknologi komputer sudah jadi unsur utama dalam bermain musik bagi pemusik-pemusik yang *nggak gaptek* dan mau mengenal teknologi," tuturnya.

Pada lagu *Amburadul* dulu, *sound* dramnya tak akan bisa dilakukan oleh para dramer. "Kalau bisa pun mesti dilakukan dengan empat kaki," katanya.

Untuk mengaransemen ia biasa memanfaatkan *sound* MIDI seperti bas, dram, dan sebagainya dari kibor. Sebagian dari *sound* itu ia *download* gratis dari internet, atau barter dengan teman via internet. Tapi ada juga yang ia beli via internet.

Dengan komputer James bisa mengeksplorasi dan memrogram musik dengan leluasa. "*Track* yang tersedia tak terbatas, dan bahkan bisa menjalankan ribuan *tracks* secara berbarengan," katanya. *File* MIDI yang ringkas itu bisa membuat James menyimpan 22 lagu ke dalam sekeping disket 1,44 Mb.

Saat ini James memiliki perangkat yang disebutnya Visual Studio, yang ia koneksikan dengan sejumlah kibor, *synthesizer*, dan PC (Pentium III, 128 Mb, *sound card* dengan *output* dan *input* terpisah, serta kabel MIDI. Ia menggunakan *hard disk* tentengan, "Biar gampang kalau mau *ngasih* demo."

Untuk *software*, ia memakai Cakewalk, Protools, dan Digital Orchestrator. Yang terakhir itu ia sebut dahsyat – tapi Indra berpendapat, "Aku juga pernah pakai, tapi aku *nggak* suka. *Nggak* pas saja buat aku."

FOTO: RANO KUSUMA

▲ **JAMES F. SUNDAH. Pemusik masa kini harus melek teknolgi. Komputer pun jadi andalan.**

## Orang Biasa pun Bisa

Kebetulan Redaksi punya dua sejawat satu gedung yang akrab dengan musik dan internet.

Pertama, Dharma S. Sudirman, sarjana sejarah tamatan Universitas Indonesia, pernah menjadi reporter musik majalah remaja *Kawanku,* dan sekarang menjadi redaktur *online* majalah yang sama.

Kedua, Jubing Kristianto, sarjana kriminologi, sealma mater dengan Dharma, kini redaktur pelaksana tabloid wanita *Nova*.

Dharma seorang basis, dan anggota sebuah *big band* Indonesia-Jepang. Jubing seorang gitaris klasik, peraih Distinguished Award (juara kedua) dalam Kompetisi Gitar Asia di Hong Kong (1984) dan beberapa kompetisi Yamaha lainnya di Indonesia.

Mereka tak menjadikan musik sebagai lahan nafkah –kecuali Dharma yang semasa kuliah pernah menerima order *jingle* iklan untuk pengganjal saku, dan setelah bekerja ia bikin *jingle* untuk *Kawanku*. Keduanya mampu mengerjakan MIDI.

Dharma mengenal PC buat bermusik sejak 1989, dengan Soundclub yang belum mampu menghasilkan *file* MIDI, plus PC "pra-Pentium" ber-Windows 3.1. Masukan data *sound*-nya hanya dari komputer, belum ada *output* dari *synthesizer*.

Tiga tahun kemudian ia mencoba *synthesizer* SY55 yang dihubungkan dengan kabel MIDI ke PC ber-Windows 95. Tahap ini lebih maju ketimbang sebelumnya. Setelah itu, selain *ngeband* di acara kantor, ia terus bermusik digital, dan membuat panduan untuk Digital Orchestrator dalam halaman 10.

Di rumah, ia ber-PC Pentium II. "Perangkat sih sama saja. Yang lebih maju sekarang tuh, *software*-nya. Dulu mesti ada boks untuk menyambungkan, sekarang sudah tidak lagi. Sekarang semuanya tambah gampang," ujarnya.

Jubing, terus berlatih, berlatih, dan berlatih (kadang juga konser), serta membuat komposisi dan aransemen dengan gitarnya, lantas hasilnya diolah di PC, dan di-*upload* ke situsnya, yang *online* sejak tahun lalu, dan mencatat kunjungan *netters* lebih dari 58.000 kali, dengan pengisi buku tamu sudah ribuan orang. (*Cakewalk ia bahas di halaman 14; cara mengelola situs ia catat di halaman 18*).

Karena berdigital itu, majalah gitar klasik Amerika *Soundboard* pernah memuat karya Jubing, *Capuccino Rumba*. Dan seorang pembuat film non-komersial juga memakai lagunya, *Moonrise*, untuk film pendeknya.

Pria yang kursus gitar sejak usia 12 tahun di Semarang ini melibatkan PC sejak 1997, setelah tak sengaja mendapati Cakewalk di toko. PC-nya sekarang adalah barang tua rakitan tanpa merek (Pentium 75, RAM 16 Mb), dengan spiker dan kartu suara yang paling murah.

Apakah berkomputer musik (atau bermusik komputer) itu susah? Jawaban kedua orang itu senada: tidak. Menurut Jubing, kalau ada masalah tinggal buka Help.

Dari segi hasil, Dharma bilang, "*Gue kayak* bisa main band, dan membuat cita-cita *gue* main band terwujud walaupun *nggak* ada teman main. Musiknya terserah gue."

Lain Dharma dan Jubing, lain pula Imam Fathur. Alumnus Sekolah Tinggi Teknologi Nasional Jakarta inilah yang sering manggung di Food Court Pasar Festival, Kuningan, Jakarta Selatan, saban Sabtu malam. Bekas pegawai Bank Bali Jakarta itu selain mengajar gitar di Chic's juga menjadi manajer pabrik gitar merek Rasquedo (PT Dawai Tali Wangsa, anak perusahan Grup Bukaka). Oh ya, si gitaris "*one-man band*" yang *jazzy* itu juga sudah menghasilkan album Acousticfunk/ ElectricFunk, yang di sebuah toko albumnya bersanding dengan karya Lee Ritenour.

Imam melibatkan PC dalam bermusik sejak 1995, dengan PC "pra-Pentium" ber-Cakewalk. Sekarang ia memakai PC Pentium 4 multimedia, gitar MIDI Godin *nylon string*, gitar MIDI Godin *steel string*, gitar MIDI Godin *hollow body nylon string*, konverter GK2A, Acoustic Digital 5 ( AD5 ), *pre-amp* digital Johnson dengan koneksitas SPDIF (Digital to Computer atau CD Recording ) dan MIDI *foot controller*

Sulitkah berkomputer? "Semua orang bisa melakukannya. Hanya yang sulit yaitu main gitarnya harus *gape*. Harus menguasai teknik permainan gitar klasik. Kalau perlu pelajari dulu tekniknya. Juga kemudahan lainnya: kalau dulu untuk main gitar klasik dibutuhkan tiga orang, sekarang seorang saja sudah bisa, dengan program MIDI tersebut. Komputer tinggal baca kemauan saya."

Hmmm... kemauan Indra, James, Dharma, Jubing, dan Imam... Sekarang giliran kemauan Anda saja, ya? YUL | TYO

Buatlah komposisi di PC, hasilnya bisa langsung didengar, dan keluarlah partitur untuk dimainkan orang lain...

FOTO:RANO KUSUMA OLAH DIGITAL:ARIYO

# Nada Diramu Jadilah Lagu

Siapa bilang musik digital hanya untuk para musisi profesional? Lha, buktinya sekarang makin banyak *software* pembuat musik yang didesain semudah mungkin penggunaannya.

Bisa jadi ini karena permintaan pasar itu sendiri. Banyak sekali orang awam, yang minimal hanya kenal teori dasar main musik (biasanya piano atau gitar), juga ingin membuat sebuah komposisi lengkap. Artinya menghasilkan lagu yang sudah lengkap dengan aransemen dasar untuk lebih dari satu instrumen.

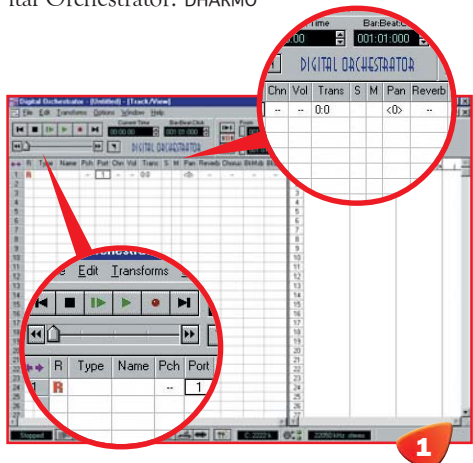
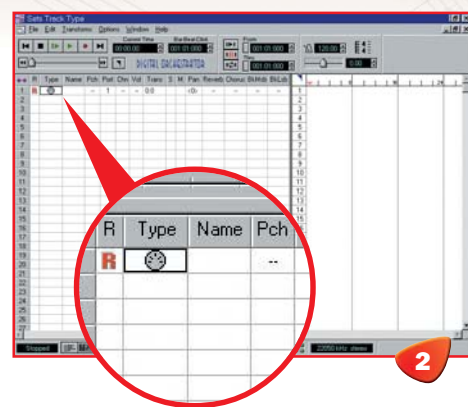
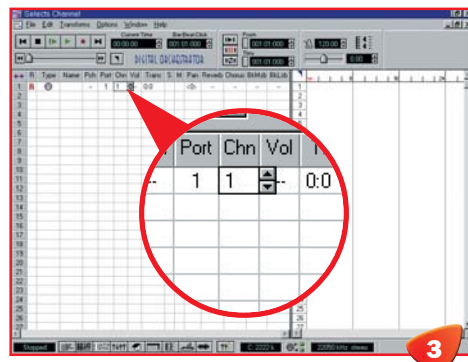
Permintaan pasar ini pula yang membuat para produsen *software* musik merilis banyak *software* yang **userfriendly**. Cakewalk, yang awalnya hanya dimengerti para musisi digital profesional saja, sudah merilis seri 8 yang sangat *userfriendly*.

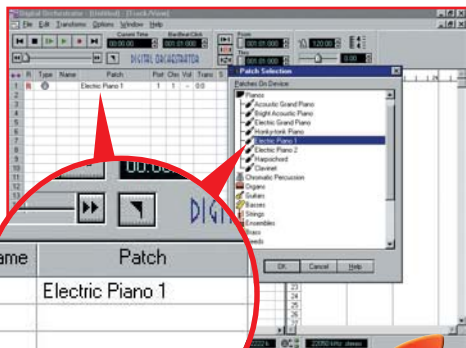
Selain Cakewalk ada pula Voyetra, yang bikin Digital Orchestrator, khusus untuk para awam agar segera menjadi paham bagaimana menciptakan sebuah komposisi lagu! Cara penggunaannya mudah, dan Anda bisa mendapatkan notasi balok dari hasil ramuan nada Anda.

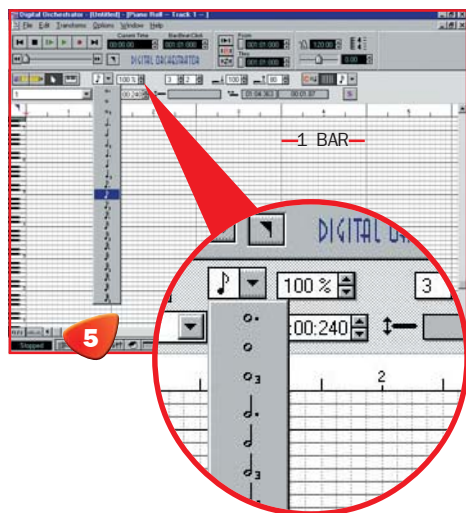
Jadi misalkan (maaf, sekali lagi: misalkan) Anda tak paham not kecambah itu, baik cara membaca maupun menuliskannya, maka Anda dalam tempo singkat bisa menghasilkan lagu, dan partiturnya bisa diserahkan kepada pemusik yang Anda bayar untuk memainkan – terlepas dari apa komentar mereka terhadap karya Anda lho...

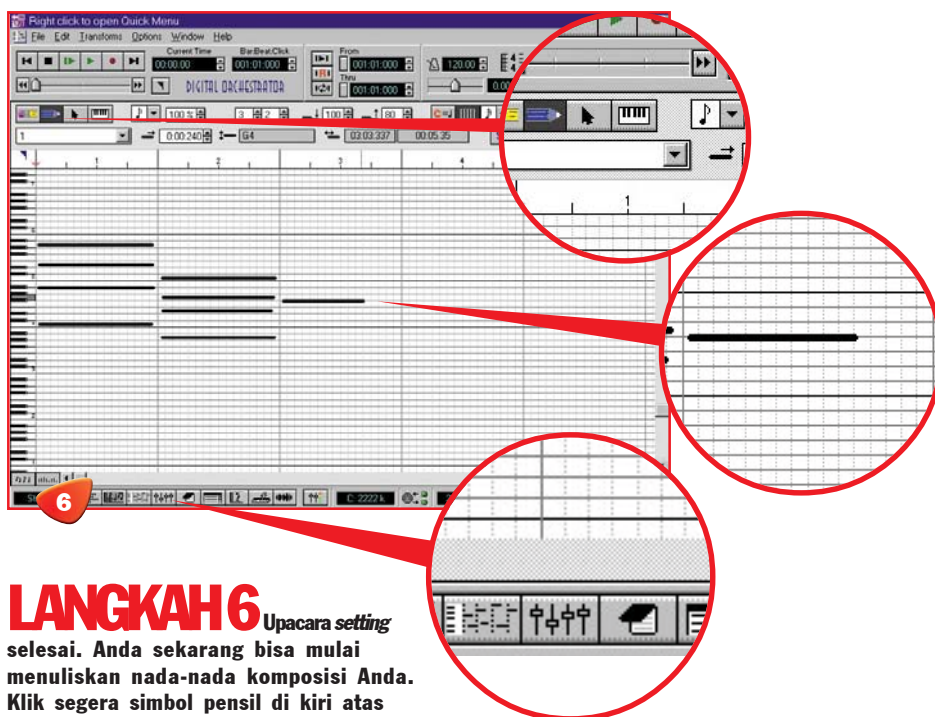
Bisa begitu karena partitur yang dihasilkan oleh PC Anda memenuhi standar partitur, termasuk pencantuman judul dan nama Anda selaku komponis. Keren kan?

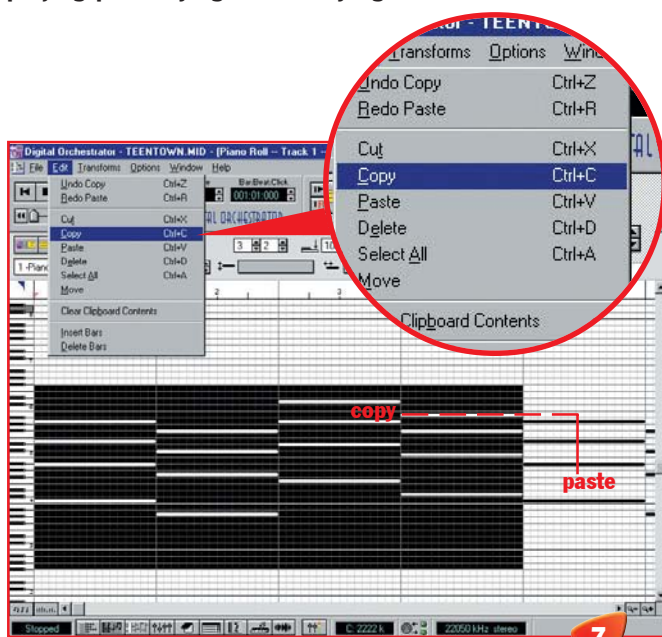
Yang penting bagi Anda adalah ketika Anda sudah membuat sebuah lagu, maka Anda bisa bilang kepada orang sekitar, "Ini lho lagu bikinan saya." Anda putar CD yang memuat lagu Anda, sekalian Anda sodorkan partiturnya kepada si pendengar.

Nah, sekarang saatnya Anda mencoba Digital Orchestrator. DHARMO

**LANGKAH 1** **Pertama kali Anda membuka Digital Orchestrator (DO), maka *file* baru yang siap diisi telah ter-*setting*. Langsung saja tentukan *track record* yang akan Anda pergunakan. Klik kolom paling ujung kiri hingga keluar huruf R. Ini berarti *track* siap untuk merekam (*record*). Secara otomatis pula, ter-*setting* [Port] (menunjuk nilai 1 yang berarti Midi Mapper), [Transpose], dan [Pan] (keduanya di posisi normal).**

**LANGKAH 2** **Tentukan tipe input *data sound* yang akan Anda pergunakan. Pilih tipe *sound* dari data bank (bersimbol bulatan). Berarti selama perekaman, Anda akan memanfaatkan variasi bunyi instrumen yang ada di *software*.**

## LANGKAH 3 Selanjutnya jangan lupa

pilih [Channel] yang akan Anda masukkan data. Ini berguna ketika dalam komposisi Anda, akan dipergunakan lebih dari satu instrumen.

## LANGKAH 4 Nah sekarang tinggal

pilih instrumen musiknya di kolom [Patch]. Klik kanan kolom tersebut, yang secara otomatis memunculkan daftar instrumen musik. Pilih salah satu, misalnya Anda pilih saja Electric Piano I. Semua sudah siap untuk menjalani proses *recording*. Segera saja klik tombol ketiga dari kiri, yang berderet di bagian bawah *window*. Ini tombol untuk menuju tampilan [Piano Roll].

## LANGKAH 5 Anda sekarang berada

di *window* [Piano Roll]. Langsung tentukan nilai nada yang akan Anda pergunakan. Dalam komposisi standar, biasanya satu bar bernilai 4 ketuk. Berarti untuk mudahnya, pilih saja nada bernilai +. Langsung secara otomatis, tabel tiap bar tersusun atas 4 ketuk.

## LANGKAH 6 Upacara *setting*

selesai. Anda sekarang bisa mulai menuliskan nada-nada komposisi Anda. Klik segera simbol pensil di kiri atas *window*, maka kursor pun berubah menjadi pensil. Klik pensil tersebut ketika menuliskan nada di atas lembar [Piano Roll] yang tersedia. Gunakan patokan tuts-tuts piano di sebelah kiri *window* ketika Anda akan menentukan nadanya. Panjang pendeknya nada ditentukan dari panjang pendeknya garis hitam yang Anda buat.

## LANGKAH 7 Bila nada-nada itu akan berulang terus

selama lagu, gunakan saja teknik *copy-and-paste* agar siklus *chord* tersebut tidak harus Anda buat terus menerus. Lebih simple kan? Oh ya, asal jangan lupa, sebelum mem-*paste*, tentukan dulu di mana akan diletakkan nada yang Anda *copy* itu. Cukup klik Kursor di garis bar yang dimaksud.

## JARGON

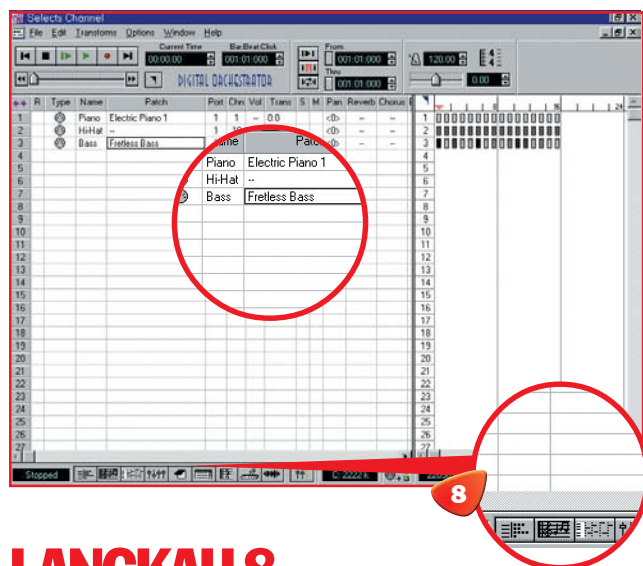
**Channel** Saluran untuk memasukkan setiap suara instrumen dan penyanyi ke dalam alat perekam

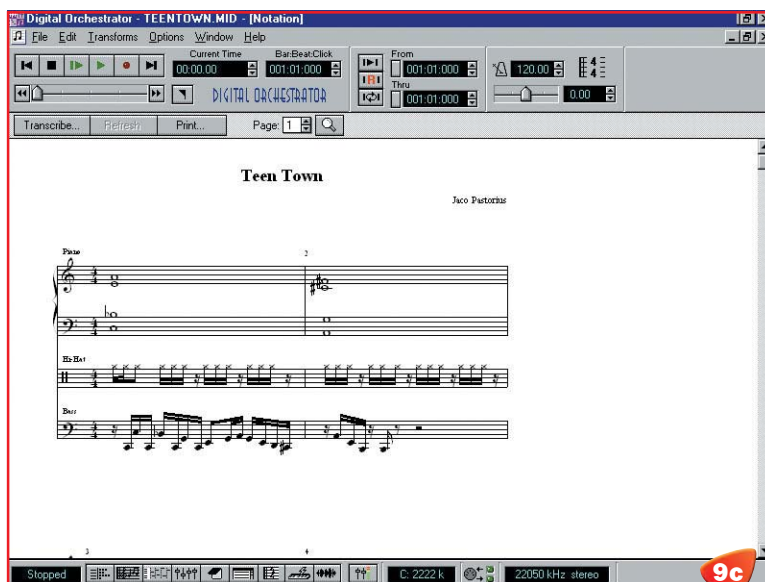
**Piano roll** Pola penulisan notasi musik berdasarkan nada pada tuts piano, bukan berdasarkan not balok

**Polifonik** Kata sifat dari polifoni (*polyphony*). Komposisi musik yang terdiri atas lebih dari dua suara instrumen yang dimainkan berbarengan.

**Track** Jalur penampung hasil rekaman suara, yang dapat dimainkan terpisah dari lagu utama (kumpulan *track* lainnya), dan bisa diedit

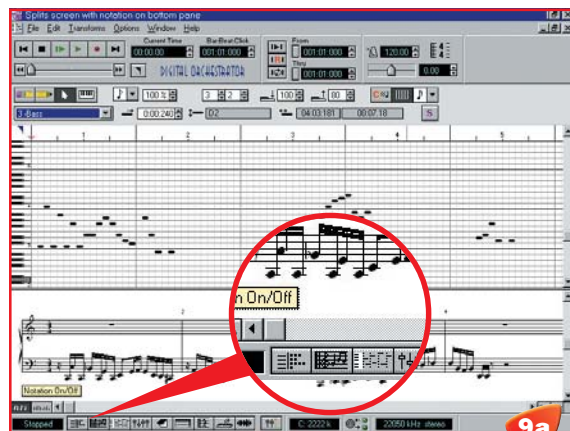
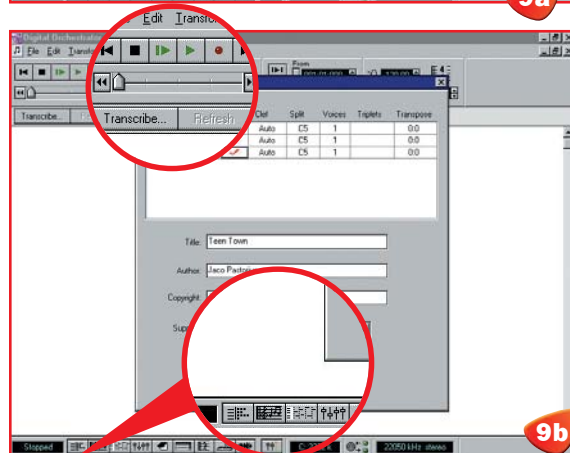
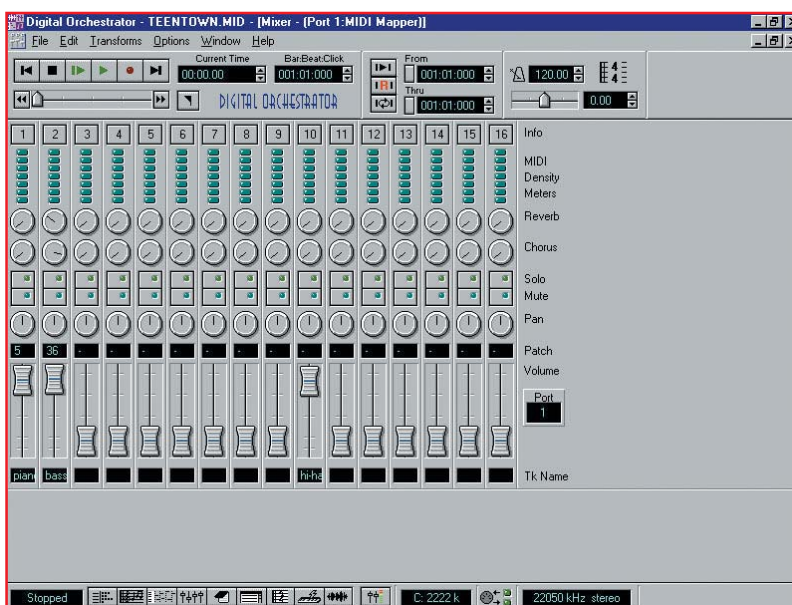
**Transcibe** Menyalin nada (auditif) ke dalam notasi (visual)

**User friendly** Gampang digunakan

## LANGKAH 8

**Selesai deh proses *recording* satu *Channel*. Lakukan prosedur 1-7 di atas untuk instrumen lainnya. Mungkin hanya berbeda ketika Anda akan menuliskan melodinya (dalam konteks komposisi ini ada pada track3, Fretless Bass). Karena melodi lagunya tidak berulang, jadi harus ditulis tanpa proses *copy-paste*, hingga selesai. Untuk mendengarkan komposisi yang telah selesai, klik aja *button playback* yang ada di kiri atas *window*.**

## LANGKAH 9

**Nada-nada yang Anda tulis di [Piano Roll] tersebut secara otomatis disusun pula dalam bentuk notasi balok. Klik saja tombol ujung kiri bawah *window*, maka akan muncul notasi komposisi Anda tersebut. (Gambar 9a)**

**Anda pun bisa membuat *sheet* khusus yang berisi notasi dari tiap instrumen yang Anda buat. Klik tombol [Tablature] (Gambar 9b –langkah a), lalu klik pula tombol [Transcribe] (Gambar B – langkah b). Lalu muncullah *window* baru yang meminta Anda mencentang *transcribe* apa saja yang diminta. Termasuk meminta data judul lagu, penulis, dan hak cipta lagunya. Beres semua? Klik [OK], maka salinan notasi yang diminta pun muncul. (Gambar C).**

***Transcribe* notasi ini juga bisa dicetak. Siapa tahu ada niat mau dimainkan bareng band. Semua sudah tersusun rapi, tinggal mainkan saja. *Let's play, man*!**

**▲ PERAMU. Mixer virtual pada Digital Orchestrator. Di sinilah semua suara ditampung dan diolah.**

# MIDI
# DI NEWSGROUP

Internet memang sarana tambahan untuk bergaul dan berguru. Dengan *mailing list* (milis) Anda bisa bertukar pesan, lagu, sekalian berkonsultasi atau mengajari anggota lain. Di Yahoo! Groups saja saat ini ada lebih dari 100 milis tentang MIDI.

Selain milis, ada pula fasilitas internet yang pernah popular, bahkan sekarang dirancukan dengan milis, yakni *newsgroup*. Bedanya dengan milis, *newsgroup* tidak mengenal keanggotaan, melainkan pelanggan.

Itu tadi dengan catatan kalau Anda memang berminat untuk melanggani. Kalau Anda tak berminat untuk melanggani, cuma sekadar *pingin* melongok apa saja pesan yang diposkan orang lain, ya tinggal mendatangi rumah tak beratap dan bertembok itu (yah, namanya saja dunia maya, kan?).

*Newsgroup* akan sangat efektif bagi Anda yang menggunakan *mailer* sendiri, misalnya Microsoft Outlook dan Microsoft Outlook Express. Cara menyetelnya sama seperti ketika Anda menyetel cara mengirim dan menerima *e-mail*.

Misalkan Anda menggunakan Microsoft Outlook, maka untuk menyetelnya mulailah dengan mengeklik `[Tools]` `[Newsgroup]`. Bila Anda belum pernah mengisikan nama server untuk masuk ke *newsgroup*, maka akan muncul permintaan untuk mengisikannya. Biasanya bertuliskan **news.namaISP.net.id**.

Cara lain juga ada, dan sama dengan menyetel *e-mail*. Tinggal Anda klik menu `[Tools]` `[Accounts]`. Setelah muncul boks dialog `[Internet Accounts]`, kliklah tab `[News]`, lantas Anda klik tombol `[Add]`. Selanjutnya adalah langkah-langkah pengisian nama dan alamat *e-mail* Anda, serta news.namaISP.net.id.

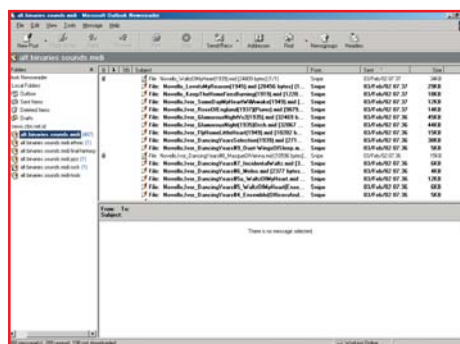
Setelah Anda terhubung ke server maka jendela *mailer* Anda akan menampakkan dua pilihan untuk menangani pesan yang masuk maupun keluar. Kelompok pertama untuk *e-mail*, dan kelompok kedua untuk *newsgroup*. Pengaturan struktur folder itu tak akan membuat pesan Anda tertukar.

Lantas bagaimana mengaktifkan *newsgroup*? Tinggal klik tombol `[Newsgroup]` dalam Toolbar, atau melalui `[Tools]` `[Newsgroup]`. Ketika Anda berada dalam *browser*, katakanlah Internet Explorer, cara untuk melihat *newsgroup* dan *e-mail* pun tetap terhidang. Klik tombol/*icon* bergambar amplop pada *toolbar*, kemudian pilih `[Read News]`. Atau bisa juga `[Tools]` `[Mail and News]` `[Read News]`.

Adapun untuk memilih topik, Anda tinggal mengisikan kata kunci pada boks dialog yang muncul setelah pengaktifan *newsgroup*. Untuk MIDI isikan saja "midi", maka akan terhidang puluhan topik (jazz, funk, rock, blues, etnik, *tools*, dan masih banyak lagi). Banyak posting di sini menyertakan lampiran *file* MIDI, baik yang berukuran kecil (sederhana) dalam fornat MID maupun file besar (lagu panjang, dan multi-instrumen) dalam format ZIP.

Kalaupun tak melampirkan *file*, beberapa pengirim melampirkan *link* untuk diklik. Misalnya ada yang butuh lagu *Radar Love*-nya grup rock Belanda Golden Earrings, maka orang lain akan memberikan *link*-nya. Tapi ada juga permintaan yang belum kunjung terjawab hingga tulisan ini disusun, dalam **alt.binaries.sounds.midi**, yakni versi MIDI *Oxygene Part V*-nya Jean-Michael Jarre — padahal *posting*-nya pada 3 Februari lalu.

Selanjutnya Anda tinggal memilah isi *posting*. Jika ada yang cocok, ya diklik. Kalau tidak, abaikan saja. Seperti halnya milis, *newsgroup* juga bisa (bahkan lebih sering) diganggu oleh topik melenceng dan *ngaco*.

Dan khusus untuk orangtua, sebaiknya Anda berlaku waspada sekaligus bijak jika si kecil *nyemplung* ke *newsgroup*. Inilah jalur yang nyaris tanpa moderator, sehingga cenderung tak kenal sensor. Apa yang Anda larang dan jauhi dalam keluarga bisa muncul di sini. Jika Anda tak mau ambil risiko, mintalah ISP Anda untuk memblokir akses *account* Anda ke *newsgroup*. TYO

## DARI SYNTHESIZER KE SOFTWARE Rp 100.000

Digital Orchestrator dihasilkan oleh Voyetra Turtle Beach, perusahaan alat musik elektronik dan audio yang beroperasi sejak 1975.

Medio tahun 70-an, ketika alat musik elektronik (bukan sekadar elektrik, karena sudah melibatkan kepingan kecil-padat pengganti tabung transistor) makin merasuki studio rekaman dan panggung konser pop dan rock, Voyetra (tanpa tambahan nama Turtle Beach) sudah menghasilkan *synthesizer* Octave Cat dan Octave Kitten, yang maunya menyaingi Moog dan ARP.

Awal 80-an, ketika penggunaan PC mulai meluas, Voyetra menelurkan Voyetra Eight, sebuah *synthesizer* **polifonik** yang bisa berhubungan dengan instrumen lain, sehingga alat ini bisa berfungsi sebagai pengontrol utama. Teknologi macam inilah yang kemudian dikenal sebagai MIDI.

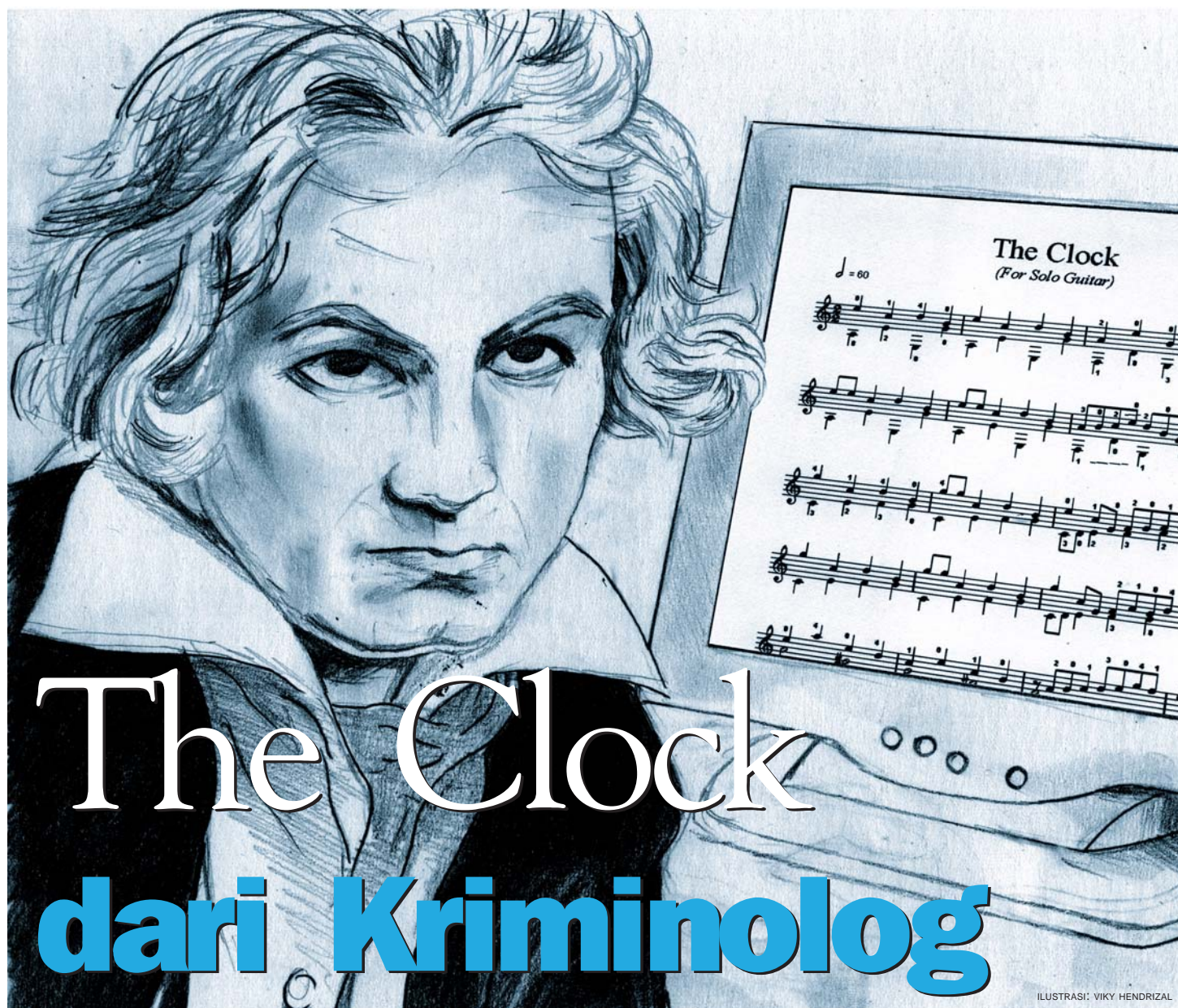
Begitu MIDI mewabah, maka Voyetra mengeluarkan *software* Sequence Plus (1984) dan V24s MIDI (1985), yang lebih terasa sebagai mainan para profesional, bukan pemain rumahan. Baru sejak 1992 produk Voyetra "merakyat", dengan diluncurkannya Audio Station, dan dua tahun kemudian Digital Orchestrator yang bisa dimainkan oleh lebih banyak orang.

Rupanya perkembangan PC yang pesat ini memancing Voyetra untuk lebih berdigital secara popular. Pada 1996 perusahaan ini mengakuisisi Turtle Beach Systems, pembuat *sound card* (salah satu yang terkenal adalah MultiSound).

Kini *software* Voyetra Turtle Beach yang kondang adalah Digital Orchestrator (harga mulai US$ 39, atau ± Rp 400.000), TeachMe (gitar dan piano, mulai US$ 39, atau ± Rp 400.000), JamGrid (Anda bermain musik dengan iringan band virtual, US$ 9,95 atau ± Rp100.000) dan MusicWrite (mulai US$ 29, atau ± Rp 300.000).

Meskipun begitu, *hardware* belum juga ditinggalkan, karena mereka masih bikin AudioTron, sebuah *digital network player*. Wah apa pula ini? Nanti akan ada pembahasan khusus. TYO

# The Clock dari Kriminolog

ILUSTRASI: VIKY HENDRIZAL

**Dari coretan tangan, partitur itu ditulis ulang di PC, dan hasilnya bisa didengarkan, bahkan di-online-kan.**

Dari detak jam dinding pada suatu malam, Juli tahun lalu, Jubing Kristianto memetik ilham. Ia ambil gitar akustik Yamaha CG-181S-nya, yang sudah delapan tahun menyertainya, dan mulailah mengalir petikan pembentuk komposisi tunggal yang menurutnya sederhana.

Tak lama kemudian sarjana kriminologi tamatan Universitas Indonesia itu mencoretkan partitur di atas kertas.

Dari kertas Jubing menyalinnya ke komputer yang sudah ber-Cakewalk Home Studio. Notasi ia cemplungkan ke bar demi bar yang terpampang pada layar. Tanpa menyerut pensil, tanpa menggosokkan karet penghapus, tanpa membuang-buang kertas, sampai lagu itu utuh membentuk komposisi, dan hasilnya bisa didengarkan – bukan dimainkan, atau sekadar dibayangkan oleh orang lain. Alangkah menolongnya teknologi digital dalam penggubahan.

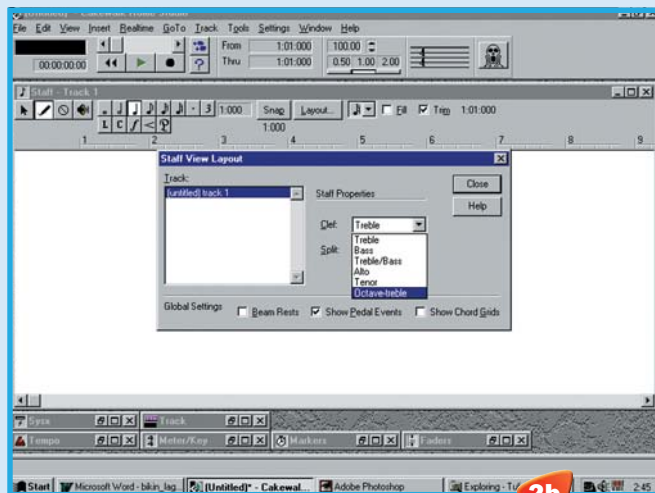
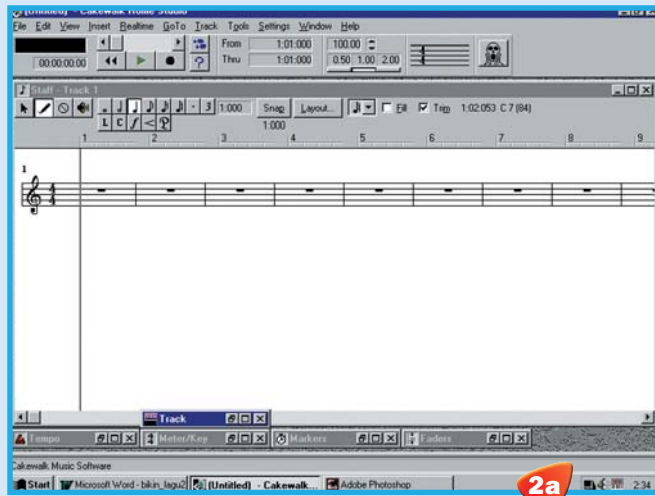
"*Saya menciptakannya bagi siswa gitar pemula... Maka melodinya pun menirukan bunyi detak-detik jarum jam,*" tulisnya dalam pengantar naskah panduan yang akan Anda simak ini.

Apa yang dinyatakan pria 36 tahun itu memang mengulangi catatannya tentang *The Clock* dalam situs pribadinya: "*Some beginner guitarists asked me to write a composition for them.*"

Memang lagu itu, bersama belasan lagu lainnya (termasuk *Minuet*-nya Luigi Boccherini serta *Negeri di Atas Awan*-nya Andre Manika dan Katon Bagaskara), sudah Jubing taruh di Geocities, bisa Anda *download* – begitu pula partiturnya.

Nah bagaimana Jubing mengerjakannya? Menurutnya sih mudah, asal Anda tahu teori musik. Coba Anda ikuti panduannya...

## LANGKAH 1

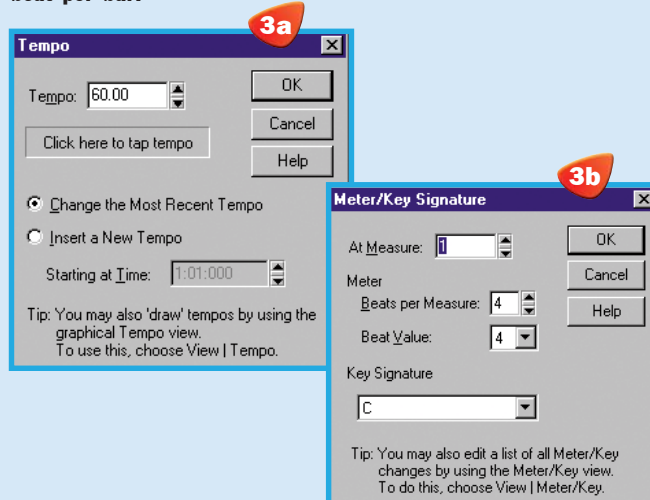
**Kalau belum yakin, boleh juga Anda mengerjakan dulu partitur itu di atas kertas. Jubing menuliskannya di buku musik, dengan sesekali menghapus dan mengulang, "*Sampai saya mendapat hasil akhir yang menurut saya paling bagus.*" Bagaimana jika garis besar lagu itu sudah tercetak di benak Anda, dan telinga Anda seakan-akan sudah mendengar alunannya? Silakan saja langsung duduk di depan komputer yang sudah terinstal Cakewalk, aplikasi pengolah musik itu.**

## LANGKAH 2

**Setelah Cakewalk Home Studio Anda buka, kliklah [File], lalu [New], dan terbukalah jendela *staff*. Inilah kertas virtual yang nantinya akan Anda tulisi dengan notasi.**

**Karena ini notasi untuk gitar, maka Anda cukup menggunakan staf tunggal dengan kunci G (*treble clef*) yang diturunkan satu oktaf. Caranya, klik [Layout], pada bagian Clef pilih *octave treble*, lalu [Close].**

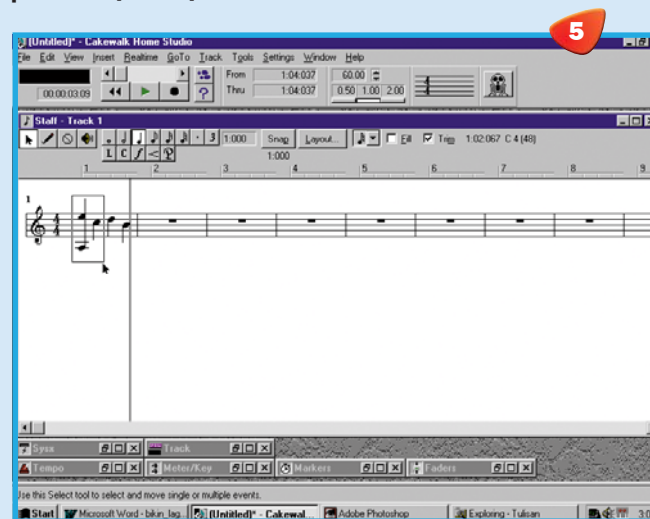
**Nah, Anda akan melihat ada angka 8 kecil di bawah kunci G. Sekadar catatan: jika Anda menulis untuk piano, maka notasi tangan kiri dan kanan harus dipisah, sehingga Anda harus menggunakan staf ganda atau *treble/bass clef*.**

## LANGKAH 3

**Karena lagu ini menirukan detak jarum jam, maka kecepatannya adalah 60 *beat* per menit, seperti jumlah detik. Tempo (posisi di atas agak kanan) pun perlu diubah, dari angka 100 ke angka 60. Jangan lupa memastikan biramanya adalah 4/4 karena lagu ini dibuat dalam ritme 4 *beat* per bar.**

## LANGKAH 4

**Nah sekarang Anda bisa memulai proses menyalin dari buku musik ke kertas virtual. Arahkan kursor yang berbentuk pensil ke not yang Anda inginkan, lalu klik untuk mewujudkannya. Nilai (lama bunyi) tiap not bisa ditentukan dengan memilih tombol-tombol pengatur *notehead size* di atas.**

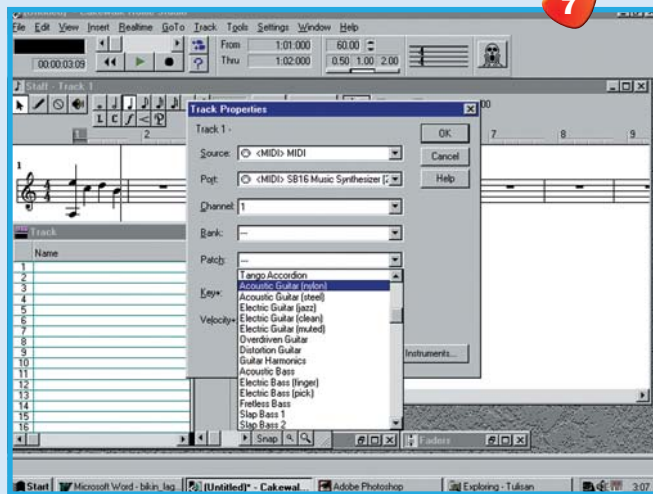
## LANGKAH5

**Bagaimana bila terjadi salah not? Anda bisa mundur dengan Ctrl+Z. Untuk menghapus not gunakan Erase Klik saja not yang dimaksud, lalu ketikkan tombol kibor E, maka not akan hilang. Menghapus banyak not sekaligus? Ketik S ke mode [Select]. Kursor berbentuk panah bisa digunakan untuk membloking banyak not sekaligus, lalu Delete. Ketik D untuk mengembalikannya kembali ke mode penulisan [Draw].**

## LANGKAH 6

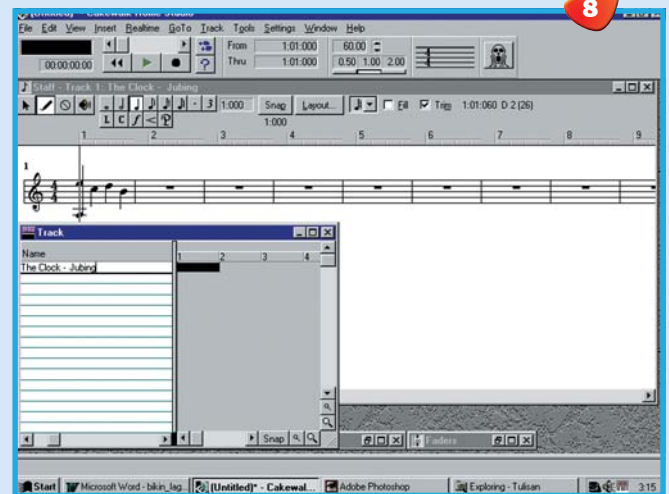
Setelah lagu tersusun beberapa bar, Anda pasti ingin mendengar seperti apa hasilnya. Cukup tekan Spacebar untuk memainkannya. Pencet lagi untuk menghentikannya. Ketik W untuk kembali ke posisi awal. Jika Anda hanya ingin menguji bunyi di wilayah tertentu, ketiklah B ke mode [Scrub], dan setiap not yang tersentuh sapuan kursor akan berbunyi. Setelah yakin bunyinya sesuai keinginan, kembalilah ketik D dan melanjutkan penyalinan.

## LANGKAH 7

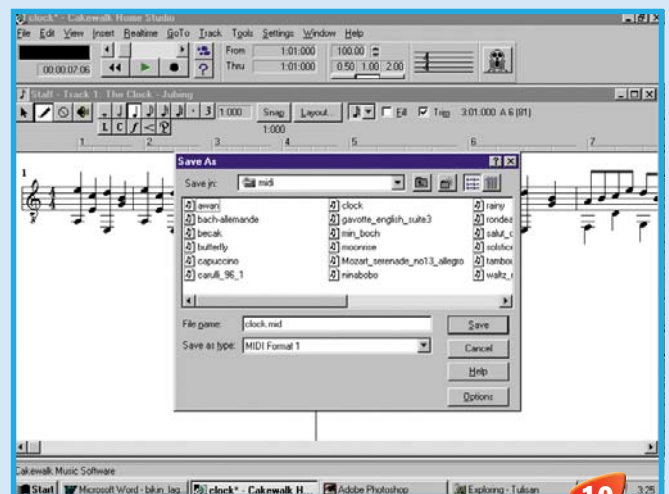
Oh, ya, karena ini komposisi untuk gitar klasik ada baiknya Anda memilih *nylon string guitar* untuk suaranya. Caranya: ciutkan dulu jendela `[Staff]` dan aktifkanlah jendela `[Track]`. Arahkan kursor ke *track* 1, klik kanan, pilih `[Track Properties]`. Pada menu yang terbuka klik `[Channel]`, dan pilih angka 1. Lalu klik [Patch] dan pilihlah `[Acoustic Guitar]` (nylon). Tentu saja Anda juga boleh memilih instrumen musik lain kalau mau. Kalau sudah klik `[Close]`.

7

## LANGKAH 8

Selagi masih di dalam jendela `[Track]`, Anda boleh saja membubuhkan identitas untuk *track* 1. Caranya: arahkan kursor ke *track* 1, klik dua kali, dan mengetikkan nama ke dalamnya. Klik Enter untuk mengakhirinya. Penamaan ini lebih diperlukan bila Anda menggunakan beberapa *track* sekaligus, semisal membuat aransemen orkes atau band. Biasanya dinamai dengan nama alat musik yang dipakai.

8

## LANGKAH 9

Cobalah ciutkan kembali jendela `[Track]` dan aktifkan jendela `[Staff]` untuk melanjutkan penulisan not sampai selesai. Langkah ini perlu untuk memastikan tidak ada kekeliruan.

10

## LANGKAH 10

Untuk menyimpannya, kliklah `[File]`, lalu `[Save as]`. Lalu berilah nama, pilih folder penyimpanan, dan pilih format MIDI agar bisa dimainkan dengan Media Player (atau program-program lain yang dapat memainkan file MIDI), setelah itu klik `[Save]`. Nah, selesai sudah. Dengan cara macam itulah Jubing mengerjakan *The Clock*, dan hasilnya siap didengarkan kapan pun atau dikirim ke mana saja. Dengan cara serupa Anda bisa menggubah lagu sendiri.

# MAINAN UNTUK YANG PRO DAN RUMAHAN

Tak jelas mengapa perusahaan yang berdiri pada 1987 di Boston, Massachussetts, Amerika, ini memilih nama dagang Cakewalk. Yang pasti, sebagai merek, nama Cakewalk tergolong kuat karena identik dengan *software* musik. Cakewalk mengaku hingga hari ini produknya telah 900.000-an pemakai, baik profesional maupun rumahan.

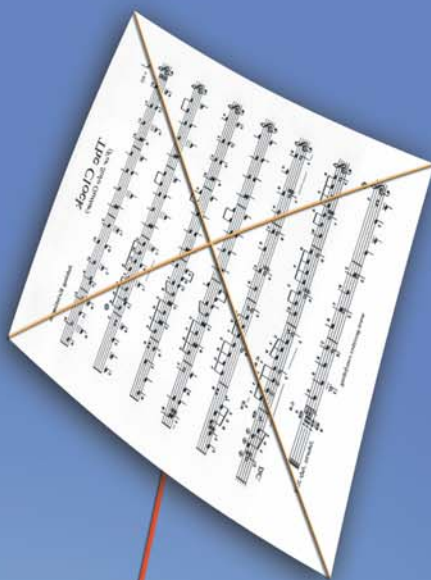
Mereka, para profesional itu, menggunakan produk-produk Cakewalk untuk mengisi *soundtrack* film, musik ilustrasi *games*, dan proses pengerjaan produk multimedia lainnya.

Kalangan profesional yang menggunakan Cakewalk antara lain basis Tom Hamilton (Aerosmith), gitaris Bobby Cochran, aktor/musisi Michael DeLorenzo (*New York Undercover* dan *Resurrection Blvd*), basis John Entwistle (The Who), gitaris raja blues B.B.King, basis Dave Ellefson (Megadeth), grup Slipknot, penyanyi/penulis lagu Jon Anderson (Yes), kibordis Igor Khoroshev (Yes), dan si serbabisa Doug DeAngelis (produser, ilustrator film/*games*, dan *sound engineer*).

Produk Cakewalk untuk pro antara lain SONAR, SONAR XL, Guitar Tracks Pro, dan Metro 5.

Sedangkan untuk hobiis adalah Home Studio 2002, Music Creator 2002, Guitar Tracks 2, Express 8, dan Metro SE.

Di luar itu masih ada produk penunjang lainnya, yang bisa dipakai oleh pro maupun hobiis. Mahalkah produk Cakawalk? Harga resminya sih mulai US$ 39 (sekitar Rp 400.000, untuk Music Creator 2002) sampai US$ 479 (sekitar Rp 4,8 juta, untuk Sonar 2.0, yang baru dirilis awal April ini). TYO

**Jubing mengisahkan, dan memandu Anda, cara membuat homepage untuk menyiarkan musiknya.**

# Situs Saya, Musik Saya

Awalnya adalah kegemaran saya menjelajah internet melacak situs-situs yang menyediakan partitur gitar klasik gratis. Maklum, di Indonesia barang macam itu sangat terbatas. Kalaupun mau beli lewat internet, harganya mahal plus masih ragu dengan keamanannya.

Itulah sebabnya mengapa perbendaharaan lagu dari mereka yang belajar gitar klasik di Indonesia sulit berkembang. Dari penjelajahan, saya menemukan bukan hanya penyedia partitur lagu, tapi juga situs-situs yang memberi pelajaran gitar *online*.

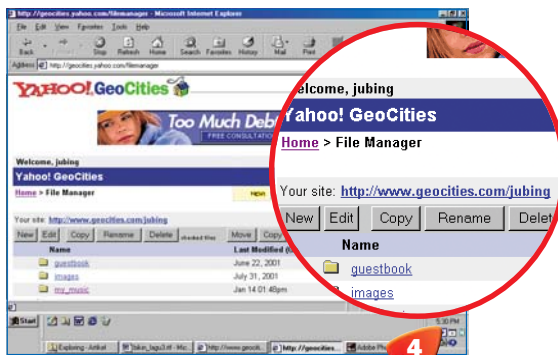
Apa yang saya dapatkan dari internet itu ingin saya bagi kepada penggemar lainnya. Tapi kalau saya cuma bikin situs berisi *link*, apa bedanya dengan situs-situs lain? Menyertakan *file* **MIDI** dan partitur, agar mempermudah orang lain yang ingin memainkan karya saya (yang tertua adalah *Becak Fantasia*, aransemen lagu anak-anak *Hai Becak*, karya Ibu Soed, saya tulis pada 1986), itulah yang harus ada dalam situs saya.

Alhasil inilah cara saya membangun situs yang saya luncurkan 10 April 2000, dan telah memperoleh Free Sheet Music Appreciation Award dan Informative Music Site Award #59. Anda pun pasti bisa melakukannya. JUBING

**LANGKAH 1** **Saya menyiapkan *file* partitur (format GIF) beserta *file* MIDI-nya, dan daftar alamat situs yang akan saya *link*. Untuk pertama kali, saya hanya memasang *Salut D'amour* dan *Minuet* (semuanya saya aransemen untuk gitar klasik tunggal). Sebab, baru dua lagu itu yang saya sudah selesaikan MIDI-nya. *File* partiturnya berupa tulisan tangan yang di-*scan*.**

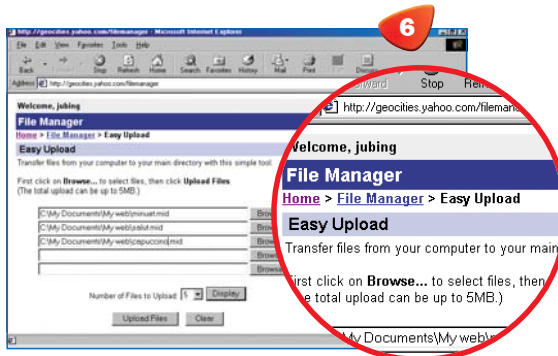
**LANGKAH 2** **Membuat corat-coret skema susunan halaman HTML beserta nama *file* (yang akan di-*link*) dan folder penyimpannya. Saya menyiapkan tujuh halaman HTML, termasuk halaman muka (*front page*) dan halaman yang menyediakan link ke karya-karya saya maupun ke situs-situs lain yang berhubungan dengan gitar.**

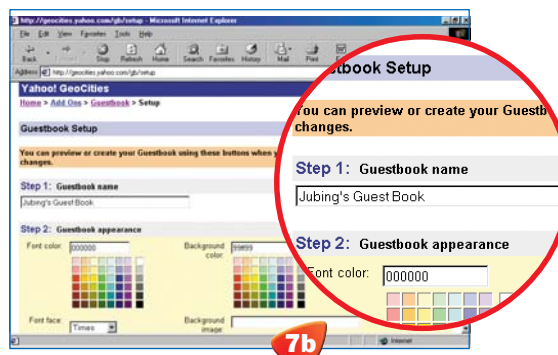
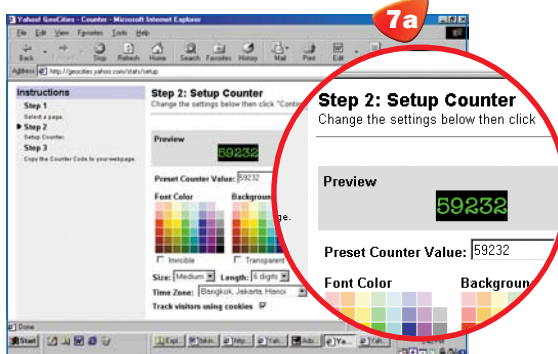
**LANGKAH 3** **Karena saya saat itu belum kenal HTML, maka saya membuat masing-masing halaman dengan Word. Mudah dan praktis, karena saya tinggal men-[Save as] HTML. Karena saya juga tak punya pengetahuan desain, maka desainnya juga apa adanya. Pokoknya, nyaman dilihat dan tidak menyakiti mata. Saya cuma bermain *font*. Untuk nama *homepage* saya memakai *Jubing's Free Classical Guitar Music*. Memang judul dan isi saya *paksain* pakai bahasa Inggris (biarpun mungkin banyak yang keliru) agar bisa dinikmati pengunjung dari negara lain.**

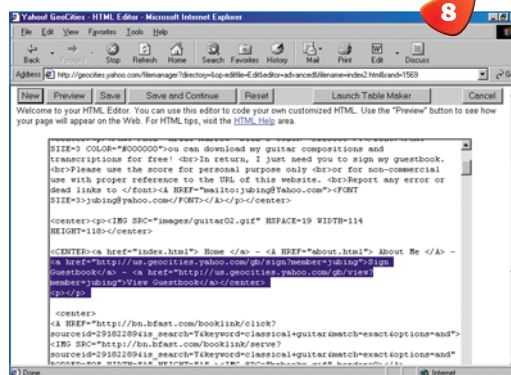
**LANGKAH 4** **Setelah *homepage*-nya jadi (*offline*) saya membuka account di www.geocities.com dan memilih nama URL www.geocities.com/jubing.**

# LANGKAH 5

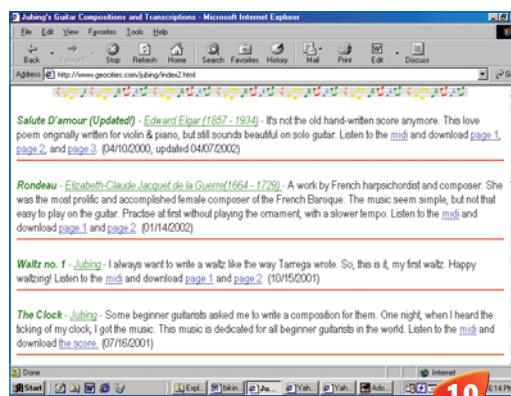
Setelah *login* ke Geocities, saya buka fasilitas File Manager. Berikutnya, saya membuat direktori baru: my_music. Di dalamnya saya bikin lagi sub-direktori Midi (untuk menyimpan *file* MIDI) dan Pictures (untuk menyimpan *file* partitur). Belakangan, saya menambahkan direktori Images untuk menyimpan gambar-gambar pemercantik *homepage* (*clipart*) dan direktori Guestbook untuk menyimpan data para pengisi buku tamu.

# LANGKAH 6

Saya gunakan fasilitas Upload untuk memindahkan semua *file* HTML, GIF, dan MIDI, dari PC saya ke server Geocities.

# LANGKAH 7

Setelah beres, saya kembali ke halaman utama Geocities untuk menambahkan buku tamu dan counter dengan desain yang sesuai selera saya. Sesudahnya Geocities akan memberikan kode HTML untuk Guestbook dan *counter*. Kode ini tinggal saya *copy-and-paste* ke halaman yang saya inginkan.

# LANGKAH 8

Untuk mem-*paste*-nya saya mesti balik ke File Manager, lalu klik gambar pensil di depan nama *file* HTML, sehingga terbukalah isi *file* HTML saya. *Paste* saja kode HTML dari Guestbook maupun *counter* tempat yang saya anggap cocok, lalu `[Save]`.

# LANGKAH 9

Saya buka *window* baru untuk melihat *homepage* saya secara *online*. Seandainya ada yang salah, saya bisa segera memperbaikinya.

# LANGKAH 10

*Homepage* memang sudah jadi, dan saya terus memperkayanya dengan beberapa *clipart*. Saya juga belajar dasar-dasar HTML. Tentu, saya juga harus terus menambahkan lagu. Saya juga mendaftarkan *homepage* saya ke pelbagai portal umum dan search engine.

## JARGON

**Account** Hak akses seseorang pada sebuah jaringan komputer, dengan memasukkan nama dan *password*.

**Counter** Program kecil dalam halaman web untuk menghitung kunjungan ke situs.

**GIF** Graphics Interchange Format. Sebuah format penyimpanan *file* gambar digital yang tak kaya warna, karena hanya 256 warna, dan sering dipakai oleh halaman web karena ukuran *file*-nya lebih kecil ketimbang BMP.

**HTML** HyperText Mark-up Language. Format *file* untuk halaman web.

**Link** Teks atau gambar dalam halaman web yang jika diklik akan mengantarkan Anda ke halaman lain atau *file* tertentu.

**MIDI** Musical Intrument Digital Interface. Standar untuk mentransfer data antara alat musik dan komputer.

**Portal** Situs yang menyediakan info, data, dan *file* secara lengkap dan terkategori, yang diperbarui saban hari, misalnya Yahoo!

**Search engine** Situs yang mengkhususkan diri dalam pencarian *link* dan info tentang *link* yang ditemukannya.

**Server** Komputer yang menjadi pusat dalam sebuah jaringan

**URL** Uniform Resource Locator. Serangkaian teks yang menunjukkan *file* atau program di internet.

# Mengelola File MIDI Anda

*Anda bisa mengonversi file MIDI Anda ke format lain, dan memindahkannya dari hard disk ke CD.*

FOTO: RANO KUSUMA OLAH DIGITAL: IRVAN

Tentu Anda kini sudah semakin *gape* mencipta musik berformat MIDI (baik .mid maupun .wrk) dengan menggunakan Cakewalk Pro Audio, atau dengan *software* pilihan Anda lainnya. Sampai-sampai tidak terasa, kumpulan *file* MIDI Anda sudah *bejibun* jumlahnya.

Bila ukuran *hard disk* Anda pas-pasan, tentu akan semakin berjubel *file* yang ada di dalamnya. Ditambah lagi lagu-lagu MIDI yang Anda *download* dari internet, juga *files* lainnya. Habis sudah ruang dalam *hard disk* Anda.

Anda pasti sudah tahu solusinya. Ya, Anda mesti mentransfer karya-karya MIDI Anda itu ke tempat lain, agar komputer Anda kembali longgar, dan Anda bisa mencipta musik lagi dengan leluasa di PC Anda.

Pemindahan yang paling fleksibel tentunya ke keping CD. Selain pengelolaannya menjadi lebih mudah, Anda pun bisa membawanya ke mana-mana dengan mudah pula.

Namun, semestinya pemindahan *file* dari *hard disk* ke CD tersebut tidak sekadar memindah ke lokasi lain saja. Artinya, Anda perlu mengonversi *files* itu, misalnya ke format MP3 atau CD audio. Dengan demikian, karya-karya Anda tidak hanya bisa dinikmati lewat komputer, melainkan juga bisa dimainkan di berbagai *player* lain (entah CD audio atau MP3 *player*) yang non-komputer.

Makin asyik kan jadinya? Teman-teman dan para sejawat Anda pun lebih gampang menikmati karya-karya Anda, tidak harus melalui komputer lagi.

## Konversi

Dua pertanyaan seputar MIDI yang paling umum dilontarkan adalah bagaimana cara mengonversi *file* berformat MIDI menjadi MP3, dan bisakah membuat CD musik dari *file* MIDI. Keduanya memungkinkan, tetapi prosesnya mungkin sedikit rumit, dalam arti tidak sekali jadi.

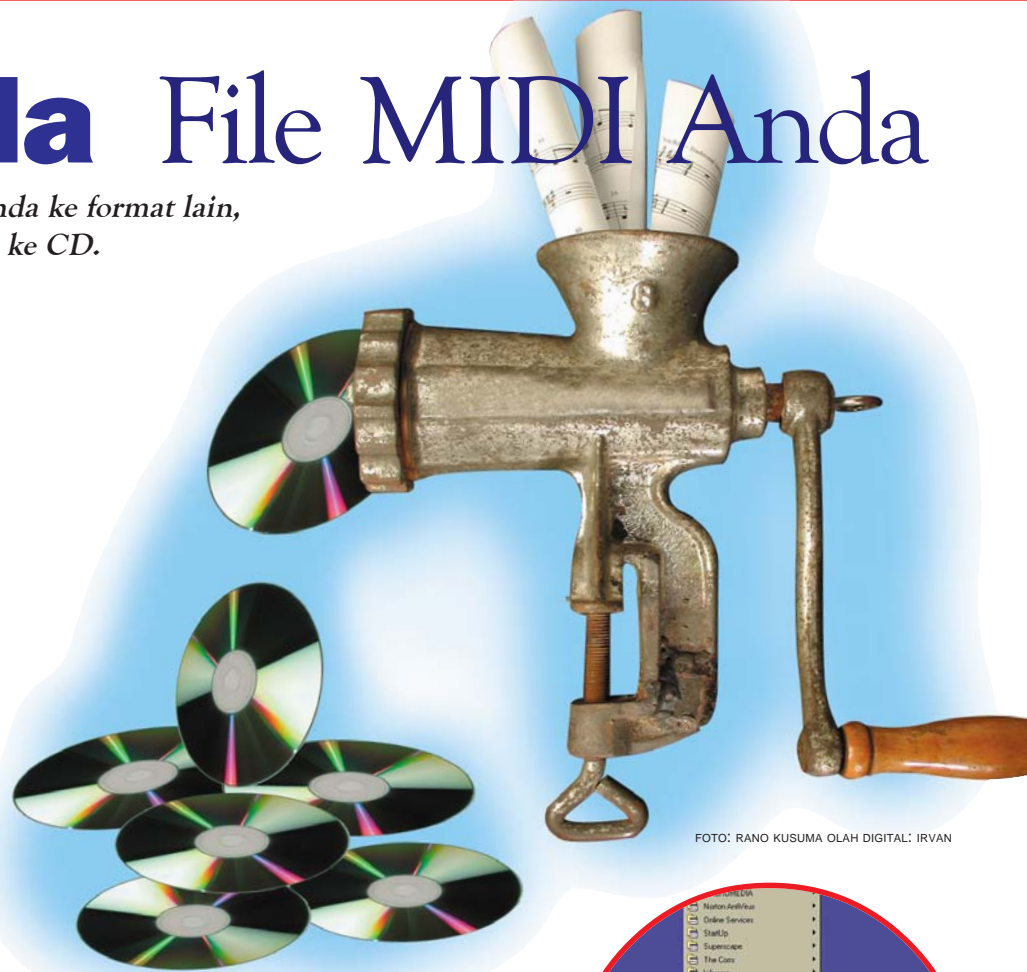
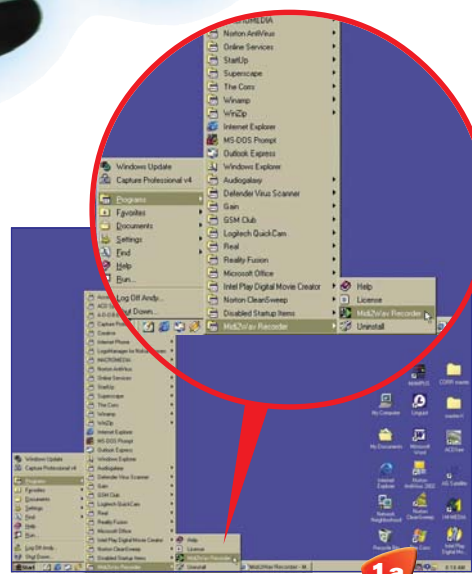
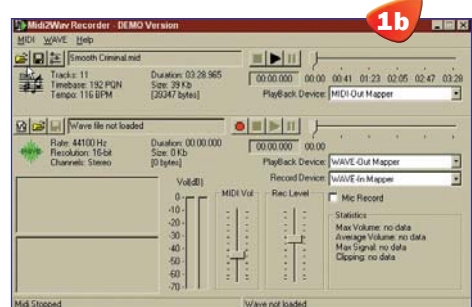
Untuk membuat *file* MP3 atau CD musik (audio), *files* MIDI harus terlebih dulu dikonversi menjadi file WAV. Lalu *files* WAV tersebut bisa langsung di-*burn* ke CD, atau dikonversi menjadi *file* MP3.

Secara teknis, MIDI sebenarnya tidak bisa dikonversi. *File* MIDI harus direkam. Untungnya, tersedia banyak sarana yang membuat proses tersebut menjadi lebih mudah.

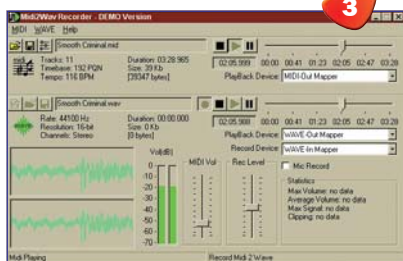
Ada berbagai *software* yang bisa Anda gunakan untuk mengonversi *file* MIDI menjadi WAV. Misalnya Sonar, produk terkini buatan Cakewalk yang mampu mengonversi *file* MIDI menjadi WAV, dengan menggunakan *plugin* DXi.

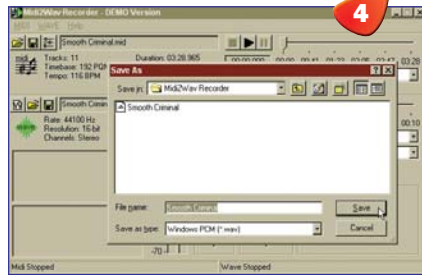
Lalu, coba juga WAVmaker dari Polyhedric, dan AudioCompositor dari HitSquad. Atau Midi2Wav Recorder yang bisa Anda *download* dari **www.midi2wav.com**, dengan langkah-langkah konversi sebagai berikut:

**LANGKAH 1** **Setelah Anda menginstal *software* Midi2Wav Recorder, bukalah program tersebut. *Player* terbagi dua bagian, pada bagian atas untuk MIDI, dan bagian bawah untuk WAV. Buka *file* MIDI yang akan dikonversi, dengan mengeklik menu** `[MIDI]`**, lalu** `[Open MIDI File]`**. Atau dengan memencet tombol** `[Open]`**.**

**LANGKAH 2** **Sebelum proses perekaman (konversi) dimulai, Anda bisa mengatur format WAV-nya terlebih dahulu. Klik menu** `[WAVE]`**, lalu** `[New Waveform]`**, dan** `[Others]`**. Hal ini untuk menentukan Sample Rate (11 hingga 44 KHz), Channels (mono atau stereo) dan Resolution (8-bit atau 16-bit). Setelahnya, klik** `[OK]`**.**

1a

1b

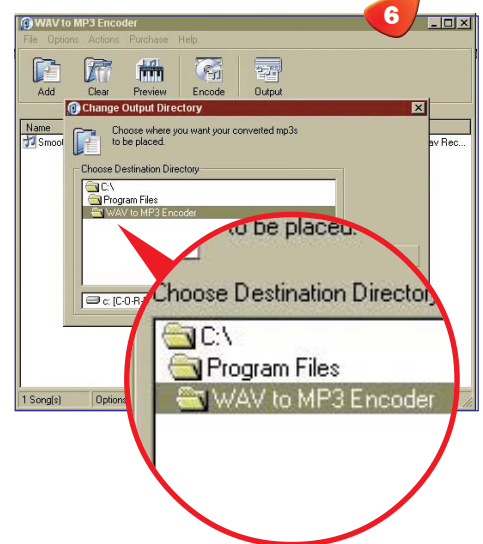
## LANGKAH 3

**Jika sudah siap, Anda bisa langsung mengeklik menu `[WAVE]`, lalu pilih `[Convert MIDI to Wave]`, atau tombol bergambar lingkaran merah. Secara otomatis, nama *file* WAV (hasilnya) akan sama dengan nama *file* MIDI yang dikonversi.**

## LANGKAH 4

**Simpan *file* WAV hasil konversi tersebut dengan cara klik menu `[WAVE]`, lalu pilih `[Save Wave File As]`. Atau pencet saja tombol `[Save]`. Program ini menyediakan folder khusus untuk menyimpan, yaitu di "c:\Program Files\Midi2Wav Recorder". Lantas, klik `[Save]`.**

## LANGKAH 5

**File WAV tersebut bisa langsung dikonversi ke format MP3. Anda bisa menggunakan *freeware* WAV to MP3 Encoder 1.8 yang dibuat oleh Mthree Development. Jika Anda sudah menginstalnya, buka program tersebut, lalu buka *file* WAV Anda dengan cara klik menu `[Actions]`, lalu pilih `[Add Files]`. Atau pencet tombol `[Add]`, cari *file* WAV yang telah Anda simpan tadi, lalu klik `[Open]`.**

## LANGKAH 6

**Untuk mengonversi menjadi *file* MP3, pencet tombol `[Encode]`, atau klik menu `[Actions]`, lalu pilih `[Encode]`. Begitu diklik, maka Anda harus menentukan lokasi di mana calon *file* MP3 tersebut akan disimpan.**

File WAV dan MP3 hasil konversi bisa di-*burn* menjadi CD audio, dengan menggunakan berbagai macam *software* yang banyak tersedia. Dan yang perlu Anda ingat, ukuran file WAV yang sangat besar (sekitar sepuluh kali lipat MP3) setelah dikonversi sebaiknya segera dihapus, agar *hard disk* Anda tidak semakin penuh. ANDY

## HADIRKAN MIDI DI PONSEL

*Files* MIDI (.mid) yang Anda koleksi, baik yang Anda peroleh dengan men-download dari internet maupun Anda bikin sendiri, bisa Anda sulap menjadi *ringtone* untuk ponsel Anda.

Cobalah *software* pengonversi *ringtone* bernama Nok2Phone 3.24, yang bisa Anda *download* dari **www.ringtonecity.com**. *Shareware* berukuran 131 Kb ini mampu mengonversi *file* MIDI dan teks Nokring (RTTTL) menjadi metode Key-In dari berbagai jenis *handset*. Nok2Phone yang tersedia sekarang ini mendukung konversi dari merek-merek ponsel berikut ini:

- **Alcatel** (OT3xx, OT5xx atau yang kompatibel)
- **Ericsson** (semua model yang mampu meng-compose ring tone)
- **Nokia** (3xxx, 6500, 6510, 8250, 8855 atau yang kompatibel)
- **NEC** (DB5000 atau yang kompatibel)
- **Motorola** (V3688x, L2000i, V8088, V66, T191 atau yang kompatibel)
- **Panasonic** (GD92, GD93, GD80 atau yang kompatibel)
- **Philips** (semua model yang mampu meng-compose ringtone)
- **Samsung** (A100, A200, A300, A400, Q100, N628 atau yang kompatibel)
- **Sanyo** (C304SA atau yang kompatibel)
- **Sendo** (semua model yang mampu meng-compose ringtone)
- **Siemens** (S40 / 6688 atau yang kompatibel)
- **Sony** (Z5, Z18, Z28 atau yang kompatibel)

Nok2Phone juga mendukung MIDI dan berfungsi kebalikan, yaitu mengonversi dari *ringtone* Ericsson dan Nokia menjadi format RTTTL. *Ringtone* yang dikonversi tersebut bisa disimpan sebagai Nokia MIDI, **metode Key-In**, teks Nokring (**RTTTL**), dan juga **MonkeyTone**.

Selain *software* Nok2Phone, Anda juga bisa mencoba *software* lain seperti Cakewalk Pro Audio, yang bisa Anda *download* dari **www.cakewalk.com**. Saat dicoba pada ponsel Siemens ME-45, *ringtone* yang dihasilkan cukup bagus, dan prosesnya sangat mudah.

## JARGON

**Metode Key-In** Memasukkan data/nilai tertentu ke ponsel melalui *keypad*.

**MonkeyTone** Aplikasi unik dan sederhana yang memungkinkan Anda untuk mempersonalisasikan ponsel GSM Nokia Anda.

**RTTTL** Ringing Tones Text Transfer Language, yaitu format yang digunakan untuk mempublikasikan *ringtone*, misalnya ke sebuah situs. Didesain dan disusun sedemikian rupa untuk program Nokring.

# Satu Hati, Satu MIDI

***Bingung cari teman sesama penikmat MIDI? Langsung saja gabung ke komunitasnya di internet.***

MIDI tetap asyik untuk didengarkan, setidaknya tentu untuk penggemarnya. Komunitasnya pun telah lama saling bersapa di jagat maya. Bahkan sebelum teknologi *peer-to-peer* diperdebatkan gara-gara mampu mempertukarkan musik utuh dalam format MP3, para pecinta musik MIDI sudah biasa bertukar *file* buatannya melalui internet.

Ya, *file* .mid memang gampang dipertukarkan. Ukurannya lebih kecil dari *file* MP3, sehingga proses *download*-nya pun sangat singkat. Versi sederhana MIDI lagu *Sephia*, milik kelompok musisi muda Sheila on 7, yang berdurasi 4 menit 41 detik hanya sebesar 30 Kb. Padahal versi *file* MP3-nya bisa mencapai 4 Mb lebih.

Saking kecilnya *file* .mid, orang pun mempertukarkannya melalui disket. Itu benar-benar terjadi di pertengahan dekade 90-an.

Sekarang situasinya memang berbeda. Orang telanjur gandrung dengan format *file* musik MP3, karena persis seperti yang didendangkan penyanyinya.

Tapi komunitas MIDI masih bertahan, dan terbukti masih *exist* di internet. Beberapa situsnya masih hidup, walau kebanyakan memang sudah jarang di-*update*.

Lembar komunitas situs **midi.com** di luar negeri masih penuh dengan *posting*-an hingga April ini. Sementara yang lokalan jarang di-*update*, paling-paling hanya sampai tahun 2001. Situs seperti CPR's MIDI Archives (**http://www2.bonet.co.id/cpr/addmidi.html**) adalah salah satunya.

Walau begitu, koleksi situs MIDI di tanah air cukup lengkap. Mulai dari lagu lawas milik Ebiet G. Ade, Kla Project, sampai lagu kini yang menginternasional milik Christina Aguilera pun ada.

Pecinta Iwan Fals juga bisa menemukan koleksi lagu Iwan dalam versi MIDI di situs seperti **http://www.geocities.com/nova_kumala/aboutme.htm**. *Hits* terkenal milik Iwan, seperti *Sumbang*, *Sore Tugu Pancoran* dan sebagainya ada di sana.

Beberapa situs di antaranya juga mengundang Anda untuk unjuk kebolehan dengan menampilkan *file* MIDI buatan Anda pribadi. Tak perlu malu lah, bukankah musik memang untuk diperdengarkan?

Untuk pencarian berbagai *link* menuju kumpulan *files* MIDI, Anda bisa memanfaatkan *search engine* seperti Google. Ketikkan saja "kumpulan MIDI" atau "MIDI collection" sebagai kata kunci pencarian, maka bejibun hasil akan terhidang, dan Anda tinggal mengekliknya.

Anda juga bisa mengunjungi situs-situs koleksi MIDI lokal pilihan kami ini sebagai langkah awal. Siapa tahu ada yang pas.

Selanjutnya sih, terserah Anda. Kalau Anda berinternet di warnet, yang koneksinya lamban, lagi pula komputernya ogah-ogahan, browsing untuk MIDI ini mungkin melelahkan. Belum lagi *downloading*-nya.

Tapi kalau Anda berinternet di rumah sendiri atau kantor, yang jadi kendala pastilah soal tagihan pulsa Telkom. Maka beruntunglah Anda yang sudah menggunakan internet kabel, karena bisa *online* 24 jam non-stop.

## Songs Indonesia

Ingin mendengarkan MIDI sambil berdendang? Coba kunjungi situs ini. Koleksi MIDI di dalamnya sudah dilengkapi dengan kumpulan lirik, yang dapat langsung Anda baca ketika sedang mendengarkan satu lagu.

Koleksinya terbilang lengkap dan dikelompokkan ke dalam empat kategori, yakni Children Songs, Popular Songs, National Songs dan Traditional Songs. Kategori Children Songs misalnya, berisi lagu yang bakal mengingatkan Anda pada masa-masa indah nina bobo di peraduan dulu.

Lagu seperti *Bunda Piara*, *Burung Kakaktua*, *Kebunku*, dan segudang lagu anak-anak tempo dulu lainnya bisa Anda dengar di sana. Bagus untuk menambah pengetahuan musik si Upik dan si Buyung.

Kategori Popular Songs berisi lagu-lagu pop Indonesia dari zaman Bimbo sampai Melly Potret. *Mutiara yang Hilang* dendangan Erni Djohan sampai *Januari di Kota Dili* yang dilantunkan Rita Effendi bisa Anda temukan. Mudah-mudahan saja, lagu favorit Anda juga ada di sini.

Di bagian National Songs, selain lagu yang biasa dinyanyikan saat acara-acara seremonial, juga ada lagu perjuangan seperti *Selendang Sutra*

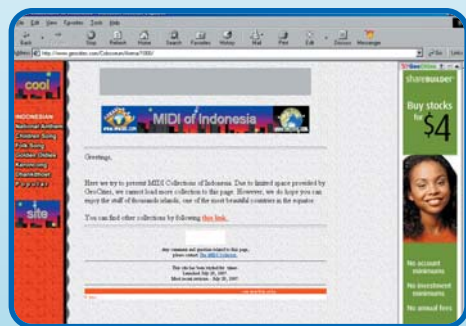
dan *Sepasang Mata Bola*. Koleksi lagu daerahnya pun cukup lengkap.

Satu lagi yang menarik dari situs sederhana ini, yakni kumpulan *link* situs MIDI lainnya. Tinggal klak-klik, Anda pun akan sampai ke situs-situs tersebut.

▲ www.geocities.com/SoHo/1823

## MIDI of Indonesia

Walau tidak selengkap situs Songs Indonesia, situs MIDI of Indonesia memuat koleksi MIDI yang jarang dimiliki situs lain. Kategori yang spesifik di antaranya keroncong dan dangdut. Lagu *Kopi Dangdut* atau *Madu dan Racun* ada di dalamnya.

Koleksi lagu-lagu popularnya didominasi oleh lagu-lagu pop era '80 dan '90-an. Anda tentu kenal dengan hits seperti *Dinda* – Katon Bagaskara, *Kasih* – Ismi Azis atau *Kaulah Segalanya* – Ruth Sahanaya.

▲ www.geocities.com/Colosseum/Arena/1000/

## CPR's MIDI Archives

Ini dia situs MIDI lokal dengan koleksi lagu mulai dari tahun 1996 sampai tahun 2001. Walau lokal bukan berarti koleksi lagunya melulu lagu Indonesia. Justru, sebagian besar kumpulan lagunya merupakan lagu-lagu mancanegara.

Dengan gampang Anda dapat melihat koleksi MIDI terbarunya, karena memang dikelompokkan berdasarkan tahun. Untuk koleksinya, Anda bisa menemukan Chrisye sampai Sheila on 7, Britney Spears sampai Mandy Moore. Si Buyung mungkin tertarik dengan kumpulan lagu *soundtrack* film-film animasi Jepang, seperti *Dragon Ball*.

Situs ini pun tampaknya menerima sumbangan *file* MIDI. Beberapa dari *file* siap *download* itu dibubuhi *credit title* penyumbangnya. Anda yang tertarik coba saja untuk ikutan *mailing list*-nya, dan mungkin di sana akan menemukan informasi untuk ikutan menyumbang koleksi.

▲ www2.bonet.co.id/cpt/addmodo.html

## The Sound of Indonesia

Situs pribadi ini tampak sederhana sekali. Walau begitu, koleksinya terbilang cukup banyak.

Lagu-lagu tersebut tidak dikelompokkan secara khusus. Semuanya dikemas dalam empat *file* zip. Untuk mendengarkannya, Anda tinggal *download*, kemudian ekstraklah dengan program winzip atau sejenisnya, untuk kemudian mendengarkannya.

Dari lagu perjuangan sampai lagu anak-anak tersedia. Uniknya, beberapa *file* MIDI tersebut juga disertai lirik lagu. Jadi, begitu Anda klik dobel untuk memainkannya, maka sebuah boks lirik pun akan muncul mengiringi alunan MIDI-nya.

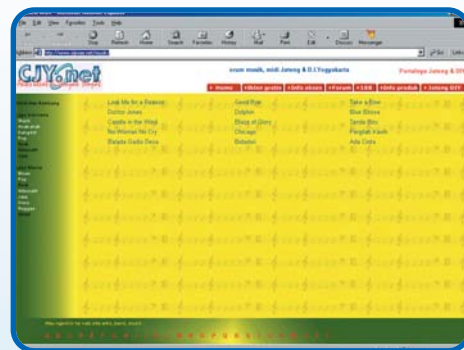
▲ www.fortunecity.com/tinpan/inutero/27/

## Sijiwae.net

Situs ini sebenarnya merupakan situs milik sebuah ISP di Jawa Tengah, yaitu CJY.net. Sebagai salah satu layanan terhadap pengunjung situsnya, mereka menyediakan halaman musik MIDI yang dapat Anda *download* gratis.

Koleksi MIDI-nya tertata rapi dan dikelompokkan ke dalam beberapa kategori berdasarkan jenis musiknya, seperti kategori pop, rock, dangdut, alternatif dan jazz. Itu pun dibedakan lagi ke dalam kategori lagu-lagu mancanegara dan lagu-lagu Indonesia.

Lagu-lagunya pun tak asing di telinga Anda. Penggemar Nicky Astria bisa menemukan *Panggung Sandiwara*. Dari kategori jazz ada *Sinaran* yang pernaha dilantunkan Sheila Madjid.

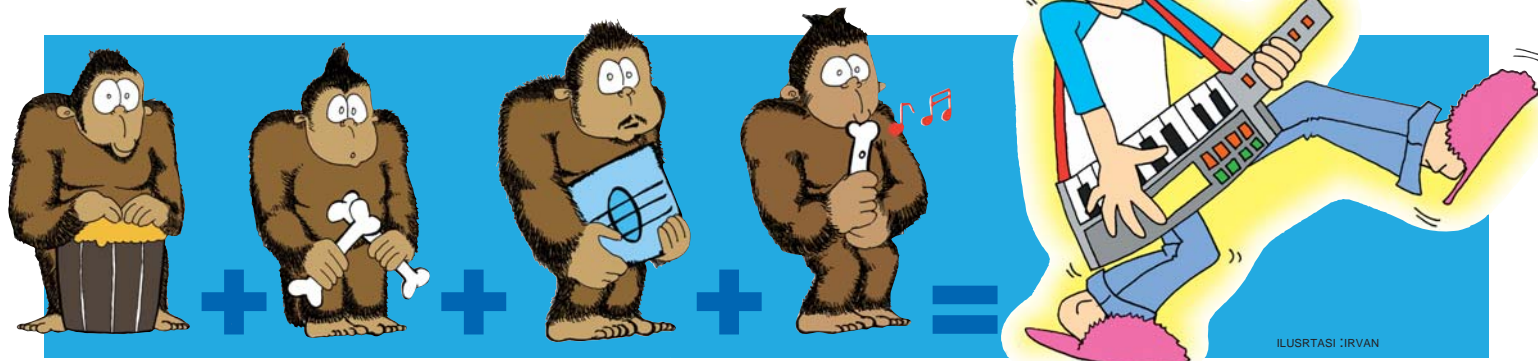
Koleksi lagu mancanegaranya termasuk *Stairway to Heaven*, *Final Countdown*, *No Woman No Cry*, dan masih banyak lagi lainnya. Berbeda dengan musik lokal, kategori mancanegaranya ditambah dengan kategori blues, disco dan metal. Menarik!

▲ www.sijiwae.net/musik/

## Jun-Music Studio

Pemilik situs ini mengaku cita-citanya sebagai musikus tidak tercapai. Itu gara-gara orangtuanya tidak setuju ia meneruskan studinya di IKJ. Karena itulah setidaknya situs ini ia buat, sekadar untuk memuaskan hobinya pada musik sejak kecil.

Terlepas dari cerita latar itu, situs pribadi ini menyuguhkan koleksi MIDI yang lumayan banyak. Pemiliknya membagi koleksi musiknya dalam empat bagian, yakni Pop, Jazz, Rock dan Other (lain-lain).

Situs yang didominasi warna oranye ini menyediakan *e-mail* untuk berhubungan dengan yang punya situs. Di situs ini Anda bebas untuk meng-*copy* lagu, memesan lagu MIDI, atau malah mau menambahi koleksi yang sudah ada. PRAM

▲ www.jun-music.f2s.com/

# Dari Resonansi sampai Chip

*Teknologi digital membuat apa yang sulit pada 130 tahun lampau menjadi sangat gampang.*

Dulu, pada organ tak berlistrik, untuk menghasilkan nada, kedua tangan Anda tak cukup hanya memencet tuts sesuai prinsip permainan harmonium. Kaki Anda pun harus terus bekerja. Bukan untuk menekan pedal bas, tapi untuk menggenjot pompa injak agar ada angin untuk meniupkan nada.

Sekarang, semua kerepotan itu dioper oleh keping elektronik seukuran kuku. Ya, itulah faedah yang diberikan oleh teknologi digital.

Bicara tentang alat musik digital, sebenarnya tidak bisa dipisahkan dengan sejarah penciptaan alat musik elektrik, karena instrumen digital terkini adalah hasil ekplorasi manusia dalam mencari *sound* berdasarkan kerja arus listrik. Dalam sejarah musik, terdapat empat tahap masa penciptaan instrumen elektrik. Yakni Era Eksperimen Awal (1870-1915), Era Tabung Vakum (1915-1960), Era Integrated Circuits (1960-1980), dan Era Digital (1980-hingga sekarang).

Setiap era punya kekhasan sendiri yang saling berkait satu sama lainnya. Bukan sekadar soal teknik penghasil *sound*-nya saja, tapi karakter bunyi tiap instrumen yang dihasilkan tiap masa juga saling berhubungan. Tepatnya saling memberi inspirasi.

Yang pasti ada sebuah benang merah dari proses penciptaan instrumen elektrik tersebut. Yakni adanya usaha mencari sebuah alat musik yang sederhana dan mudah digunakan semua orang, seawam apapun dia. Makanya semua alat tersebut selalu berbasis pada teknik piano. Asumsinya, semua orang mengerti teknik dasar memainkan piano.

**▼ BOB & ANDALANNYA. Robert Moog sang penemu synthesizer. Dulu synthesizer adalah Moog, begitu pun sebaliknya.**

Hebatnya, semakin *user friendly*, kualitas *sound*-nya pun semakin baik. Malah kalau Anda perhatikan, semua instrumen yang diciptakan belakangan, mengarah pada konsep *one-person instrument* atau *one-man band* – musik band yang dimainkan oleh hanya satu orang.

Mau contoh? Weits, banyak sekali! Mulai *electone* yang lengkap dengan pedal bas, Portasound yang mungil tapi berkemampuan besar, dan tentu saja *software* musik untuk PC yang memungkinkan kita mengomposisi sebuah karya ber-*output* orkestra!

Lantas, apa moral ceritanya? Aha, ini dia: alat berdigital akan semakin kaya fiturnya, dan harganya pun semakin terjangkau.

Adapun pasal keterjangkauan harga, itu memang sifat perangkat digital. Karena tak sepenuhnya mengandalkan unsur mekanis, melainkan *chip*, maka ongkos produksinya bisa ditekan.

Namun untuk sampai kepada kemudahan itu, musik digital menempuh perjalanan panjang. Berikut ini urutan tonggak sejarahnya. Kalau mau lebih jelas Anda bisa mengunjungi **www.obsolete.com/120_years**.

## 1870: Kantor Telegraf

Electromechanical Piano diciptakan Hipps, seorang direktur perusahaan telegraf di Swiss.

## 1906: Dinamo

Thaddeus Cahill menemukan Telharmonium, sebuah instrumen yang menghasilkan *sound* musik lewat sebuah dinamo.

## 1920 : Tabung Vakum

Leon Theremin asal Rusia mendapat ide membuat sebuah alat musik, setelah mempelajari cara kerja tabung vakum yang dipatenkan Lee De Forest tahun 1906. Akhirnya ditemukanlah Theremin, alat musik berdasarkan kerja tabung vakum pertama yang diciptakan.

## 1930 : Hammond Legendaris

Berdasarkan kerja 91 kipas generator elektromagnetis, Hammond Organ menghasilkan *sound*-nya yang khas itu. Diperkenalkan pertama kali oleh penciptanya, Laurens Hammond, tahun 1930, alat ini langsung popular dan akhirnya diproduksi massal sejak 1935.

**▶ SANG LEGENDA. Hammond yang punya sound sangat khas, dan masih dipakai pemusik wahid.**

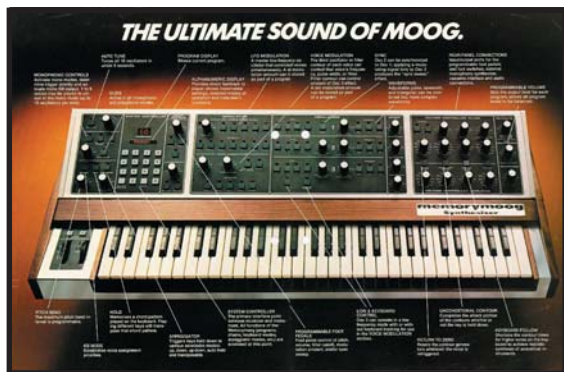
## 1940: Suara Manusia

Seorang berkebangsaan Amerika bernama Homer Dudley, menciptakan instrumen yang menggunakan frekuensi suara manusia layaknya telepon, sebagai karakter *sound*-nya. Pola kerja alat yang bernama Vocoder (*Voice Operated Recorder*) ini, menjadi inspirasi sistem kerja alat-alat *recording* moderen.

## 1952: Synthesizer

Sistem kerja komputer berdasarkan kode biner mulai diaplikasikan untuk membuat alat musik. Harry Olson dan Belar dari studio RCA di Amerika Serikat menemukan alat musik tersebut, yang kemudian dinamakan Olson-Belar Synthesizer. Untuk pertama kali pula istilah "*synthesizer*" dipergunakan.

## 1960: Moog sang Tonggak

Tercatat paling sukses secara komersial adalah Prof.Robert Moog, yang menciptakan berbagai serial Moog Synthesizer-nya berdasarkan kerja transistor secara analog. Moog juga dianggap sebagai tonggak penciptaan kibor dan *synthesizer* modern.

▲ **KIBOR TUA. Synthesizer yang sempat menjadi andalan kibordis angkatan 70-an.**

## 1963: Melotron

Sejak akhir dekade 50-an, penciptaan alat musik elektrik bergeser pada pemanfaatan *integrated circuits* (IC). Salah satu yang berhasil mengaplikasikannya adalah Melotron. Alat ini memanfaatkan IC sebagai perekam *sound* yang dihasilkan deretan tuts, lalu menjadi sebuah *output* yang berulang. Teknik *sampling*, *loop*, serta *sequencer* pada *synthesizer* modern sebetulnya mencontek cara kerja Melotron ini.

## 1970: Pasar Mulai Diserbu

Jepang mulai menguasai pasar produsen kibor elektrik dan *synthesizer*. Dengan munculnya merek-merek macam Roland, Korg, Kawai, dan tentu saja Yamaha. *Simpel* dan mudah digunakan menjadi ciri produk instrumen elektrik ciptaan negeri Matahari Terbit ini. Konsep *personal keyboard* untuk rumahan, juga dipopulerkan para pabrikan Jepang ini.

► **JINJINGAN. Portasound yang bertenaga baterai, dan bisa ditenteng ke mana pun, termasuk camping.**

## 1971: Electone Merajalela

Yamaha merilis Electone (Electronic Tone, sebuah alat mirip organ dengan fungsi *one player band*) seri B. Dengan fitur *sound bank*, plus *ryhthm section* (memainkan pola drum irama tertentu yang terprogram), Electone menggeser citra alat musik elektronik dari yang serba *complicated* dan hanya untuk kalangan terbatas, menjadi begitu *user friendly*.

▲ **ELECTONE. Electronic tone yang mengantarkan pemakainya sebagai one-man band.**

## 1980: Portasound yang Portabel

Lagi-lagi Yamaha membuat sebuah revolusi dalam industri intrumen elektrik. Portasound (bentuk sederhana dari konsep Electone) seri PSR-10 dirilis. Pengguna alat musik elektrik semakin meluas. Pada perkembangannya, Portasound memiliki fitur-fitur yang mirip *synthesizer* profesional. Akibatnya, citra kibor *synthesizer* pun bergeser pada jenis Portasound ini.

## 1982: MIDI Hadir

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) ditemukan. Dari sekadar menjadi perantara antar-*synthesizer* dan *synthesizer* ke PC, penggunaan MIDI dalam industri musik semakin meluas. MIDI menjadi fitur wajib dalam setiap produk alat musik elektrik yang diciptakan. Selain itu, MIDI pun jadi standar *sound file* untuk komputer.

## 1983: Demam DX7

Konsep MIDI diambil oleh hampir semua produk kibor elektrik maupun *synthesizer*. Yang pertama dan paling sukses adalah *synthetizer* DX-7 dari Yamaha. DX-7 pula yang pertama menyediakan fitur yang memungkinkan *synthetizer* berintegrasi dengan komputer (tepatnya PC). Dengan segala keunggulannya, DX-7 pantas menjadi *synthetizer* terlaris dan paling banyak digunakan dalam sejarah industri musik.

## 1989: Cukup dengan PC

Berbagai bentuk *software* musik untuk profesional maupun rumahan mulai dibikin dan dipasarkan secara massal. Orang tidak lagi harus memiliki sebuah instrumen untuk bisa bermusik. Cukup dengan memiliki PC, dilengkapi dengan *music software*, maka konsep *one-player band* bisa dilakukan di depan komputer.

DHARMO

▼ **PERNAH MEWABAH. Yamaha DX7 yang sering muncul di TVRI tahun 80-an.**

Logo Buy It! komputeraktif merupakan rekomendasi terhadap produk yang sudah diuji oleh laboratorium pusat Redaksi di London, Inggris, berdasarkan kualitas barang dan harga, dan sama sekali bukan iklan.

Ketersediaan dan layanan purna jual dari barang yang persis sama untuk pasar Indonesia adalah tanggung jawab produsen dan distributornya.

**Istimewa** ★★★★★
**Bagus** ★★★★
**Lumayan** ★★★
**Jelek** ★★
**Payah** ★



## NOTEBOOK

# Fujitsu Lifebook B-2562

***Notebook mungil nan ringan dengan fasilitas layar sentuh.***

Apa yang Anda cari dari sebuah *notebook*? Pasti deh kemampuan mobilitas yang tinggi dan beragam pendukung aktivitas dengan berbagai kemudahan yang diberikan. Perlu ditambahkan lagi: daya listrik yang tahan lama dan fitur pendukung yang cukup lengkap. Ya, idealnya, kesemuanya itu mesti dimiliki oleh sebuah *notebook*.

Jika memang semua itu yang Anda inginkan, *notebook* keluaran Fujitsu yang punya label seri Lifebook B-2562 bisa Anda pertimbangkan.

Dengan bentuk yang cukup mungil dan berbobot ringan (hanya 1,34 kg saja), Lifebook menawarkan fitur yang belum ada di *notebook* lainnya. Yang membuatnya beda dari *notebook* keluaran vendor lain adalah tersedianya fasilitas layar sentuh (*touch screen*). Wow!

Layaknya PDA (*Personal Digital Assistance*), Anda bisa menggunakan *stylus* untuk mengoperasikan *notebook* ini, selain tombol *pointer* yang ada di tengah kibor atau pun *mouse*.

Tinggal sentuh, program pun berjalan. Layar sentuh 10.4" XGA TFT ini cukup sensitif digunakan. Namun, layar tersebut belum bisa digunakan untuk melakukan tulis-menulis langsung pada aplikasi klerikal, seperti fasilitas yang ada di PDA.

Layar B-2562 ini punya keistimewaan tersendiri, yaitu bisa dirotasi 360 derajat. Jadi, jika Anda ingin mempresentasikan dokumen Anda, dan lawan bicara Anda berposisi berhadapan dengan Anda, Anda bisa memutar tampilan layar *notebook* secara otomatis hingga menghadap ke lawan bicara. Hanya dengan menekan sejumlah tombol di kibor, fasilitas ini bisa dijalankan.

Desainnya pun cukup manis dan ultra tipis, dengan dimensi 9,92x8,54x1,26 inci (sekitar 25,2x21,7x3,2 cm).

Ketersediaan fasilitas pendukung yang ada mencakup slot PC *card*, dua port USB, port *infrared* dan opsi *card* untuk *bluetooth*. Fasilitas *built-in* yang tersedia di sini melingkupi modem *built-in multinational* 56K V.90, ethernet 10/100, mikrofon, serta *smart card reader*. *Internal speaker* yang ada pun cukup bagus.

Untuk *drive* tambahan tersedia *external USB floppy disk* dan CD-ROM eksternal. Untuk CD-ROM, piranti ini merupakan opsi, yang tidak menyatu dalam bundel pembelian. Anda juga bisa menambahkan sejumlah periferal dan mengoneksikan *notebook* dengan piranti lain, dengan fasilitas Port Replicator yang tersedia.

Untuk jeroannya, Lifebook ini berbasis Intel Pentium III processor-M 700MHz yang dilengkapi dengan teknologi Intel SpeedStep, memori 256 Mb SDRAM, kapasitas *hard disk* 20 Gb, *video memory* 8Mb dan *graphics controller* ATI® Rage Mobility-M1. Sistem operasinya pun sudah menggunakan Windows XP.

Kualitas baterai merupakan unsur utama pendukung *notebook* yang mesti diperhatikan. Untuk ini, *notebook* yang bergaransi tiga tahun tersebut menggunakan jenis Li-Ion (lithium ion) 10,8V 1800mAH, sebagai baterai standar yang bisa tahan selama 2,5 jam.

Sedangkan jika menggunakan opsi baterai tambahan, 3600 mAH, *notebook* ini bisa bertahan selama lima jam. Masalah daya tahan listrik, penggunaannya bisa ditekan karena prosesor yang dipakai sudah menggunakan teknologi *ultra low voltage*.

Untuk masalah keamanan, Lifebook juga memberikan fitur *programable security* anti-maling, berupa tombol dan kontrol penguncian serta kata kunci untuk menghidupkan komputer, aplikasi, dan juga *e-mail*. YUL

**ANTI-MALING. Notebook ini dilengkapi fitur programable security sebagai perangkat pengamanan.**

FOTO: RANO KUSUMA

### Detil

**FUJITSU LIFEBOOK B-2562**
**Harga:** US$ 1.900
(sekitar Rp 18,2 juta)
**Web: www.fujitsu.com**
**Kontak:** Nexcom Technology,
**(021) 628 8111, (031) 734 0465**

**Kelebihan:**
[+] *Touch-screen*
[+] Ada fitur rotasi layar
[+] Tersedia beragam port dan piranti *built-in*

**Kekurangan:**
[–] Harga cukup mahal
[–] CD *drive* masih terpisah pembeliannya

### VONIS

**Kemudahan pemakaian:** ★★★★★
Tinggal sentuh dengan *stylus*

**Desain:** ★★★★
Kompak dan cukup ringan

**Fitur:** ★★★★
Rotasi layar cocok untuk presentasi

**Nilai ekonomis:** ★★★
Tidak bisa dibilang murah

**Nilai keseluruhan:** ★★★★
*Notebook* berkualitas dengan kemudahan *touch screen*.

PC DESKTOP

# Hewlett Packard Vectra xe310

***Inilah komputer murah yang cocok untuk menangani urusan kantor atau bisnis kecil Anda.***

FOTO: RANO KUSUMA

▲ **KAPABEL. Vectra xe310 ditargetkan untuk fungsi kantor semacam administrasi dan akuntansi, sehingga tak perlu diragukan lagi keandalannya dalam masalah itu.**

Anda yang memiliki bisnis sendiri, atau memimpin sebuah perusahaan kecil, tentu menginginkan sebuah PC yang murah tapi dapat diandalkan. Sudah pasti ia diharapkan andal dalam berbagai urusan perkantoran.

Vectra xe310 dari Hewlett Packard kiranya bisa memenuhi reliabilitas yang Anda maksudkan. Komputer ini kapabel untuk mengerjakan aplikasi tipikal seperti pemrosesan kata, akuntansi, *data entry*, dan fungsi administrasi lainnya.

Paket Vectra xe310 dilengkapi dengan prosesor Pentium III 1GHz, 256 Kb *level-2 cache*, dan memori 128 Mb, dan menggunakan sistem operasi Windows 98 SE. Pada CPU ditemukan *floppy disk drive* dan CD-ROM *drive* 48X (Liteon). Juga tersedia 10/100 PCI *card*, tiga slot PCI dan dua port USB, yang memungkinkan terminal tersebut terkoneksi ke *network* kantor.

Memori pada Vectra tipe ini dapat di-*upgrade* hingga 512 Mb. *Hard drive*-nya berkapasitas 20 Gb Ultra ATA/66 *hard disk storage*, sehingga bisa didapat kecepatan transfer data hingga 66 Mb/detik.

Karena ditargetkan untuk urusan administrasi, Vectra xe310 tidak dilengkapi dengan kartu grafik dan periferal multimedia yang fungsinya *high-end*. *Graphic card*-nya menggunakan Intel 82810E Graphic Controller, sebesar 1 Mb.

Dari segi kualitas, produk ini termasuk cukup andal dalam mengerjakan aplikasi kantor. Dalam tes, kami membuka beberapa aplikasi sekaligus, seperti Microsoft Word, Excel, Access, dan bekerja bergantian antara aplikasi tersebut. Vectra xe310 tidak *ngadat*. Namun hal ini mungkin dikarenakan belum banyak program aplikasi yang diinstal, dan *file* pun belum banyak dimodifikasi.

Hanya saja, waktu yang dibutuhkan untuk *reboot* agak lama. Hal serupa terjadi pula pada saat membuka dan menjalankan aplikasi dari CD-ROM, seperti *game* dan program-program *utility* lainnya. Namun demikian, gambar pada layar monitor lumayan jelas, dengan resolusi hingga 1280x1024.

Dari segi harga, Vectra relatif tidak mahal untuk sebuah PC kantor. Harganya mulai dari US$ 600, yang sudah mencakup monitor 15 inci, CPU *mini tower*, *mouse* dan kibor. Untuk spesifikasi yang lebih tinggi, harganya di atas US$ 600.

Selain Windows 98, Vectra xe310 juga kompatibel untuk dijalankan dengan sistem operasi lain, seperti Windows XP, 2000, bahkan Linux Mandrake, TurboLinux, Caldera, SuSE atau Red Hat.

*Driver* untuk PC ini juga telah tersedia pada paket *software* yang diberikan. Namun, Anda dapat juga men-*download* dari situs HP, yakni **www.hp.com/go/vectrasupport**. *Software* yang telah diinstal antara lain Internet Explorer 5.0, HP Image Creation and Recovery CD-ROM, dan HP e-Diagtools 3.5 (*hardware diagnostics*).

Mungkin suatu saat PC Anda mogok tanpa sebab yang jelas, dan Anda telah menjalankan e-Diagtools. Akan tetapi, Anda tetap tidak menemukan kesalahannya. Lalu, bagaimana dong? Tak usah khawatir. Ada *support* dari pembuatnya sendiri untuk PC ini. Hewlett Packard menyediakan garansi satu tahun untuk servis, dan tiga tahun untuk *spare part*. FENNY

## Detil

**HEWLETT PACKARD VECTRA xe310**
**Harga:** mulai US$ 600 (sekitar Rp 5,7 juta)
**Web: www.hp.com**
**Kontak:**
PT Hewlett-Packard Indonesia, **(021) 5790 0179**

**Kelebihan:**
[+] Harga murah
[+] Sistem operasi fleksibel
[+] Support dari HP

**Kelemahan:**
[–] Proses *booting* agak lama
[–] Terbatas untuk aplikasi perkantoran

## VONIS

**Kemudahan pemakaian:** ★★★★
Sistem berbasis Windows 98 yang memudahkan

**Kinerja:** ★★★
Cukup andal untuk urusan kantor, namun untuk multimedia kurang bagus

**Fitur:** ★★★★
Mencakup fitur-fitur yang benar-benar dibutuhkan

**Nilai ekonomis:** ★★★★★
Harga murah, tunggu apa lagi?

**Nilai keseluruhan:** ★★★★
Cocok untuk kantor atau bisnis kecil, namun banyak yang perlu di-*upgrade* bila Anda ingin menggunakannya untuk fungsi multimedia, misalnya.

## TELEPON NIRKABEL

# Philips Kala 6120

*Saatnya Anda mencicipi telepon nirkabel rumahan dengan rasa ponsel.*

Produk ini terlihat simpel, baik *handset*-nya maupun *base station*-nya. Dibalut warna hitam, bobot *handset*-nya hanya 150 gram, dengan dimensi 163x53x35 mm saja. Cukup mungil, bukan?

Telepon ini bertenaga dua buah baterai ukuran AA, yang disertakan dalam paketnya. Baterai ini dapat diisi ulang dengan menempatkan *handset* pada *base station*-nya. Setelah diisi penuh, baterai ini dapat digunakan selama 12 jam waktu bicara dan delapan hari waktu *standby*.

*Display*-nya cukup lebar dengan dua baris karakter. Dalam *display* ditampilkan indikator baterai, indikator sinyal dari *base station*, memori telepon, panggilan tunggu dan tentu saja deretan angka nomor telepon. Hanya saja, tidak seperti ponsel, *display*-nya tidak punya lampu.

Suara yang dihasilkan jernih dan tidak putus-putus, karena menggunakan teknologi digital DECT (Digital Enhanced Cordless Telecommunication), yang juga membuatnya anti disadap.

Telepon ini bisa diparalel hingga empat *handset*, dan tetap dijaga privasinya. Jadi, sesama paralel tidak bisa mendengar percakapan masing-masing.

Seperti layaknya ponsel masa kini, *handset* telepon *cordless* alias nirkabel ini pun tidak memakai antena luar. Tapi Anda tidak perlu khawatir, jangkauan sinyalnya 50 meter dalam ruangan dan 300 meter di luar ruangan.

Dengan adanya tiga melodi *ring* yang bisa diganti-ganti, telepon ini makin mirip dengan ponsel. Bagi yang sering bertelepon, maka produk Philips ini akan menambah kenyamanan Anda. IYAN

### Detil

**PHILIPS KALA 6120**
**Harga:** Rp 900.000
**Web: www.pcc.philips.com**
**Kontak:**
PT Teleartindo Internasional, **(021) 6386 5678**

**Kelebihan :**
[+] Teknologi digital DECT
[+] Privasi terjaga walau diparalel 4 *handset*

**Kekurangan :**
[–] *Display* tidak pakai lampu
[–] Memori telepon hanya 10

### VONIS

**Kemudahan pemakaian :** ★★★★★
Gampang, tinggal pasang

**Kinerja:** ★★★★
Bagus, suara jernih

**Fitur :** ★★★
Ada sedikit kelebihan dibanding telepon biasa

**Nilai ekonomis:** ★★★
Cukup mahal dibanding *cordless* analog

**Nilai keseluruhan:** ★★★★
Cocok untuk diparalel, privasi tetap terjaga

◀ **JERNIH. Dengan menggunakan teknologi digital DECT, suaranya menjadi tidak putus-putus. Jangkauan sinyalnya pun lumayan jauh.**

FOTO: RANO KUSUMA

## GAMEPAD

# Logitech Wingman Gamepad Extreme

*Bermain main game asyik dan nyaman dengan gamepad seru.*

Bermain *game* memang seru, apalagi jika pengontrol *game* yang digunakan juga mendukung. Tetap nyaman meski digunakan berlama-lama.

Anda para *gamer* bisa merasakan fasilitas itu semua dari sebuah *gamepad* seru buatan Logitech, Wingman Gamepad Extreme.

*Gamepad* ini memiliki tombol-tombol dan *D-pads* yang terletak pada pegangannya, sehingga Anda akan lebih mudah menekan tombol. Tersedia dua tombol utama yang pas di tangan untuk ditekan, serta sepuluh tombol pada permukaan *gamepad*.

Ada enam tombol standar, tombol XYZ yang terletak di baris paling atas dan tombol ABC di bawahnya. Di bawahnya lagi terdapat dua tombol: tombol fitur sensor dan tombol bertuliskan *start* yang dirancang telah terprogram secara khusus, sehingga pergerakan jagoan di dalam *game* semakin mulus. Tombol makro sebagai tambahan berada di sisi tengah bagian kiri, untuk mengatur arah pergerakan yang mengarah ke delapan sudut.

Tombol utama yang ada di *gamepad* bertekstur lembut dan nyaman digunakan. Jari Anda pun tidak mudah terselip.

Untuk menambah nyaman dipakai, Wingman juga dilengkapi dengan *sensing mode*. Wingman Gamepad Extreme ini cukup ringan dan tahan goncang.

Piranti ini kompatibel dengan jenis port untuk standar *game* dan USB. Pemasangannya memang tidak *plug and play*, tapi cukup mudah dipasang. Anda perlu menginstal *driver*-nya terlebih dahulu. Dengan *software* yang tersedia dalam bundel CD-nya, Anda juga memperoleh kemudahan dalam mengeset *game* favorit Anda ke dalam rangkaian pengontrol.

FOTO: RANO KUSUMA

▲ **BETAH. Dengan sejumlah kenyamanan dan kemudahan yang diberikan, Anda bisa lupa waktu.**

Syarat spesifikasinya, PC Anda mesti memiliki memori 16 Mb RAM, ruang kosong *hard disk* 15 Mb, CD *drive*, port USB (disyaratkan untuk Win 98 ke atas) atau port *game*, sistem operasi Windows 95/98/2000/ME dan DirectX 7.0 ke atas. YUL

### Detil

**LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME**
**Harga:** Sekitar Rp 390.000
**Web: www.logitech.com**
**Kontak:**
Soca Marketing, **(021) 634 7638**
Surya Chandra,
**(021) 645 6617, 641 3639**

**Kelebihan:**
[+] Tampilannya keren
[+] Nyaman dan mudah digunakan

**Kekurangan:**
[–] Lumayan mahal
[–] Tidak *plug and play*

### VONIS

**Kemudahan penggunaan:** ★★★★
Nyaman digunakan dan tahan goncang

**Kinerja:** ★★★★
Memiliki *sensing mode*

**Fitur:** ★★★★
Lengkap dengan beragam tombol

**Nilai ekonomis:** ★★
Cukup mahal

**Nilai keseluruhan:** ★★★★
Main *game* makin seru

# Dari Cetak Biasa sampai Cetak Foto

***Memilih printer inkjet yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta kocek Anda, akan menjadi pilihan yang efisien.***

Beberapa tahun yang lalu, kebanyakan pengguna PC memerlukan printer yang hampir sama fungsinya: mencetak teks. Namun dengan munculnya beberapa faktor seperti harga *hardware* yang menurun, kualitas yang mulai beragam, dan pemasaran kamera digital, keperluan printer antara seorang dengan yang lainnya tidaklah lagi sama.

Sekarang printer dapat diklasifikasikan berdasarkan para penggunanya dan keperluan mereka. Kami mengetes tiga jenis printer. Jenis ekonomis ditujukan pada pembeli yang menginginkan printer murah dan sederhana yang mudah digunakan, cukup cepat, dan cukup andal dalam mencetak gambar dan teks.

Jenis kedua adalah printer berkualitas, yang ditujukan pada mereka yang rela membayar lebih untuk mendapatkan kualitas yang lebih baik, dengan tingkat efisiensi yang lebih tinggi.

Jenis ketiga adalah untuk para fotografer dan pecinta fotografi, yang menginginkan printer yang dapat mencetak hasil gambar prima, bahkan mencetak langsung dari *memory card* kamera digital tanpa menggunakan PC.

Semua printer *inkjet* yang kami *review* di sini telah melalui tes di lab kami di London, Inggris. Sesuai wilayah penjualan, harga-harga pun berdasarkan mata uang setempat, yakni poundsterling.

◀ **SEDERHANA. Printer Epson cukup lambat namun mudah digunakan.**

## Pilihan ekonomis

### Epson C40UX

Kemudahan penggunaan penting bagi siapa saja, terutama bagi mereka yang koceknya pas-pasan. Printer-printer Epson telah lama dikenal cukup murah dengan kinerja yang oke.

Tipe C40UX pun tidak jauh berbeda. Tipe ini memiliki warna-warna ceria yang menarik. Seperti kebanyakan printer, C40UX tersambung ke PC lewat USB.

Sayangnya, saat dites, C40UX merupakan printer paling lambat. Produk ini hanya mampu mencetak 1,6 halaman per menit (ppm) pada *mode* normal. Padahal pada iklannya, kinerja tersebut dilebih-lebihkan. Hal ini terjadi berhubung para produsen printer biasanya mengukur kecepatan cetak pada *mode* draft, yang kualitas hasilnya cukup jelek.

Epson C40UX menghasilkan kualitas gambar dan teks yang cukup jelas. Gambar-gambar berwarna pada kertas mengkilap tampak mengesankan, tapi gambar yang sama akan berkurang kualitasnya saat dicetak pada kertas biasa.

### Canon S200

Seperti halnya Epson, produk Canon S200 pun merupakan produk yang cukup ekonomis, dengan harga sekitar £ 59. S200 juga tidak banyak memakan tempat, karena ukurannya yang sedikit lebih kecil dibanding printer-printer lainnya.

Proses *set-up* mudah dan terkoneksi ke PC lewat USB. Namun, S200 tidak dilengkapi dengan kabel USB, sehingga Anda harus membeli sendiri.

Sayangnya setelah diuji, kami menemukan desain produk ini tidaklah cukup memuaskan. **Paper tray**-nya senantiasa jatuh bila tersenggol sedikit saja.

Namun dari segi hasil *print out*, kualitas teks dan gambar cukup jelas. Bahkan gambar pada kertas biasa terlihat cukup menarik. Kecepatan cetak sekitar 2,33 ppm.

▲ **DESAIN LEMAH. Kompak dan harganya tidak mahal, namun bentuknya tidak menarik.**

### Lexmark Z33

Akhir-akhir ini, printer murah belum tentu berarti printer lamban. Contohnya, Lexmark Z33, yang lulus tes dengan kecepatan 3,9 ppm pada *mode* normal. Dari keempat printer ekonomis yang kami uji, kinerja Lexmark-lah yang paling cepat.

Dengan desainnya yang sederhana, printer ini mudah membaur dengan PC Anda. Z33 memiliki dua kartrid, satu untuk warna hitam dan satunya lagi untuk warna *cyan*, *magenta*, dan *yellow*.

Keuntungan Z33 adalah bahwa warna hitam dapat digunakan pada printer berwarna. Namun kelemahannya, ketika hanya satu warna dari **kartrid** untuk tiga warna habis, kartrid itu harus diganti.

Kualitas cetak teks dan gambar hitam-putih sangat bagus. Namun untuk gambar berwarna, kualitasnya termasuk rata-rata.

Secara umum, kualitas cetaknya oke. Namun, gambar yang yang dihasilkan cenderung kemerah-merahan, sehingga kurang senyata gambar aslinya.

▲ **ANDAL. Kecepatan cetak diimbangi dengan kualitas yang bagus.**

▲ **JUARA. Gambar-gambar yang dihasilkan luar biasa sehingga menjadikannya keluar sebagai pemenang.**

### HP 845c

Kualitas cetak yang prima tentu penting sekali bagi seorang pembeli printer, sekalipun untuk yang koceknya sedang menipis. Di sinilah keunggulan HP 845c.

Dari hasil tes, HP 845c memproduksi gambar-gambar yang terlihat hidup, terutama bila dicetak pada kertas mengkilap. Sayang, gambar pada kerta biasa atau kertas fotokopi tidak terlihat bagus.

Meskipun untuk cetak teks tidak ada masalah, hasilnya tidak sebagus Lexmark Z33, terutama saat mencetak teks berukuran kecil. HP 845c mampu mencetak 3,33 halaman per menit pada *mode* normal.

Ukurannya lebih besar, juga lebih berat, dari printer lainnya pada seri ini. Namun demikian, desainnya sangat efisien, karena ada panel bagian belakang yang dapat dilepas, sehingga Anda dapat melihat mekanisme *printing*. Ini memudahkan Anda bila terjadi masalah seperti **paper jam**, misalnya.

Proses instalasi HP 845c sangat mudah. Semakin mudah lagi karena ada manualnya. Dengan harga £ 79, produk ini tidaklah terlalu mahal, melihat hasil yang diberikan.

▼ **MANIS. Desain S520 menarik dan kualitas gambar yang diproduksi cukup baik.**

## Pilihan berkualitas

### Canon S520

Hanya dengan menambah beberapa poundsterling atau dollar saja, Anda dapat memperoleh printer dengan desain lebih kreatif: Canon S520. Tipe ini berwarna biru dan abu-abu.

Meskipun ukurannya agak lebih besar, kinerjanya sangat memuaskan. S520 dapat memproduksi teks sejelas printer-printer lainnya pada tes kali ini. Pada gambar pun, detilnya terlihat jelas dan warnanya hidup.

S520 termasuk yang tercepat di kelasnya, dengan kecepatan cetak 5,7 ppm untuk teks pada *mode* normal. Kendati untuk mencetak foto berukuran A4 waktunya lebih lama – lebih dari enam menit – namun kualitasnya memuaskan.

Ada empat kartrid tinta pada tipe ini, yakni satu untuk warna hitam, dan tiga lainnya untuk warna-warna yang berbeda. Sehingga bila salah satu warna tinta habis, Anda hanya perlu mengganti kartrid tersebut, bukan semuanya.

▲ **EFISIEN. Dengan kartrid tinta yang terpisah, Anda tidak perlu mengganti semuanya bila satu tinta habis.**

▼ **MUTU. Sharp AJ-2200 menawarkan kualitas *printout* teks yang baik.**

### Sharp AJ-2200

Sebuah keuntungan membeli printer yang kualitasnya tinggi adalah fleksibilitas koneksi produk tersebut. Sharp AJ-2200, misalnya, dapat Anda hubungkan ke PC lewat USB atau koneksi paralel.

AJ-2200 mampu mencetak 4,2 lembar teks per menit pada *mode* normal. Kendati terhitung lumayan cepat, dari segi kualitas AJ-2200 masih kalah jauh dibanding para rivalnya.

Kualitas teksnya sih boleh dibilang lumayan. Tapi ketika mencetak gambar, warna dan bayangan *print out*

## PRINTER INKJET

| Pilihan ekonomis<br>Printer | CANON S200 | EPSON C40UX | LEXMARK Z33 | HP 845c (BUY IT! komputer aktif) |
|---|---|---|---|---|
| Harga | £ 59 (Rp 808.000) | £ 79 (Rp 1 juta) | £ 69 (Rp 945.000) | £ 79 (Rp 1 juta) |
| Web | www.canon.com.uk | www.epson.co.uk | www.lexmark.co.uk | www.hp.com |
| Koneksi | USB | USB | USB | USB |
| Jumlah kartrid | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Kecepatan mengeprint | 2,3 ppm | 1,6 ppm | 3,9 ppm | 3,3 ppm |
| Resolusi maksimum | 2880x720 dpi | 1440x720 dpi | 2400x1200 dpi | 600x1200 dpi |
| Kelebihan | Murah | Hasil print bagus | Sangat cepat | Kualitas printout bagus, efisien |
| Kelemahan | Desain paper tray tidak efisien | Tidak cepat | Kualitas foto kurang bagus | Besar dan berat |
| Nilai keseluruhan | ★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★★★★ |

lebih jelek dibanding lainnya.

Printer berbentuk persegi empat ini memiliki disain yang agak kuno, sehingga tidak selevel dibanding desain printer lainnya dalam tes kali ini. *Paper-out tray* letaknya di atas *paper-in tray*, sehingga setiap kali Anda ingin menambah kertas, Anda harus memindahkan dulu *paper-out tray*.

Dari segi efisiensi, desain ini tidak terlalu bagus, sehingga kami menyarankan Anda perlu melirik produk lainnya.

▼ **ROTI TAWAR. Epson Stylus C70 memang cukup cepat dalam mencetak, namun desainnya terlihat kurang menarik.**

## Epson Stylus C70

Ada beberapa printer yang melebihi rivalnya dalam hal kecepatan mencetak per menit. Dalam hal ini, Epson C70 berhasil mengalahkan Canon S520, dengan kapasitas 5,5 ppm.

C70 juga menang atas S520 dalam hal *print out* gambar. Produk Epson ini mampu mencetak foto ukuran A4 hanya dalam waktu kurang dari tiga menit.

Sayangnya, dari segi kualitas, gambar tersebut tidaklah terlalu jelas, sehingga kesannya kecepatan cetak harus dibayar dengan kualitas gambar. Gambar yang dicetak terlihat tidak hidup, karena warna latarnya terlalu kekuning-kuningan. Baik printer Canon maupun HP menang dari segi ini.

Kualitas teks cukup baik, meskipun lagi-lagi hasilnya tidak begitu jelas, dibandingkan printer Canon dan HP. Kelemahan lainnya, Epson C70 memiliki desain menyerupai roti tawar.

## HP Deskjet 940c

Setelah membayar harga yang lebih mahal, tentunya Anda tidak akan puas dengan kualitas yang hanya bagus untuk teks. Anda pasti menginginkan kualitas yang terbaik, kalau perlu sempurna. HP 940c bisa menjadi jawabnya.

Kualitas teks sangatlah jelas pada ukuran normal. *Print out* foto terang, warna-warnanya terlihat jelas, dan tingkatan detilnya sangat mengesankan. Hanya saja, ditemukan sedikit **banding** ketika mencetak foto A4.

HP 940c memiliki desain yang menarik, dan lebih ringan dibanding ketiga printer lainnya pada seri ini. HP 940c juga mampu mencetak dengan kecepatan 4,3 ppm pada *mode* teks normal.

Meskipun Canon S520 mampu mencetak lebih cepat, HP 940c lebih murah harganya (£ 99). Karena alasan ini, kami memilih HP 940c, meskipun *level* S520 hampir sama tinggi.

Jika Anda menginginkan sebuah printer yang dapat digunakan oleh seluruh anggota keluarga, baik untuk mencetak esai, surat, gambar hitam putih dan berwarna, foto, dan karya kreatif lainnya, HP 940c adalah pilihan terbaik.

▲ **MILIK BERSAMA. Satu printer untuk sekeluarga.**

## Pilihan cetak foto

## Epson 890

Para pecinta fotografi biasanya menginginkan kualitas cetak terbaik, dan mengesampingkan harga. Karena itu, kami tidak akan membatasi harga printer yang akan dites untuk tipe printer foto.

Harga Epson 890 jauh lebih murah dibandingkan printer lainnya pada seri ini (£ 179). Epson berhasil lolos tes dengan nilai lumayan. Printer ini mampu mencetak foto dengan cepat, dan mencetak teks pada *mode* normal dengan 1,8 ppm. Sayangnya, kualitas cetaknya agak mengecewakan.

Kualitas teks sudah lumayan, namun kualitas foto tidaklah demikian. Hasil cetak memiliki *banding* yang mudah terdeteksi, dan warnanya seperti luntur, kurang

▲ **MURAH. Harga Epson 890 memang tidak mahal, namun kualitas gambar tidak bagus.**

**Pilihan berkualitas**

| Printer | CANON S520 | SHARP AJ-2200 | EPSON C70 | HP 940c (BUY IT! komputer aktif) |
|---|---|---|---|---|
| Harga | £ 149 (Rp 2 juta) | £ 99 (Rp 1,4 juta) | £ 149 (Rp 2 juta) | £ 99 (Rp 1,4 juta) |
| Web | www.canon.com.uk | www.sharp.co.uk | www.epson.co.uk | www.hp.com |
| Koneksi | USB dan paralel | USB dan paralel | USB dan paralel | USB dan paralel |
| Jumlah kartrid | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Kecepatan mengeprint | 5,7 ppm | 4,2 ppm | 5,5 ppm | 4,3 ppm |
| Resolusi maksimum | 2400x1200 dpi | 2400x1200 dpi | 2880x720 dpi | 2400x1200 dpi |
| Kelebihan | Printer yang sangat cepat | Printer yang cepat | Printer cepat | Murah |
| Kelemahan | Agak besar dan berat | Desain kuno | Mahal | Hampir tidak ada |
| Nilai keseluruhan | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★★ |

▼ **UNGGUL. Canon S900 menghasilkan kualitas foto yang sangat baik.**

hidup dan berkesan, dibanding kedua printer lainnya pada tes kali ini.

Kendati demikian, Epson 890 memiliki *external spool* yang dapat memasukkan empat rol kertas foto. Fitur unik ini hanya dimiliki Epson, dan menjadikan 890 bisa mencetak secara berkesinambungan.

## Canon S900

Canon S900 memiliki sebuah taktik unik untuk memaksimalkan kualitas gambar. Canon menggunakan sistem kartrid enam tinta; satu untuk tinta hitam, dan lima untuk warna lainnya – *cyan*, *magnetta*, *yellow*, *photo cyan* dan *photo magenta*. Pengaturan kartrid ini menghasilkan warna yang lebih bervariasi dan menghemat tinta.

Seperti yang diharapkan, S900 menghasilkan *print out* yang sangat menarik. Teks terlihat lebih jelas dan terfokus, sementara gambar hidup oleh warna-warna dan kontras antara sisi terang dan gelap.

Tipe ini juga memiliki opsi *print edge-to-edge* (mencetak tanpa garis batas), sehingga hasilnya seperti foto yang dicetak dari kamar gelap. Tentunya ini merupakan alternatif yang lebih baik, daripada Anda harus menggunting bagian batasnya.

▼ **PINTAR. Printer ini dilengkapi pendeteksi kertas otomatis.**

Dalam seri ini, kecepatan cetak bukan merupakan hal penting. Kebanyakan orang rela menunggu beberapa menit untuk mendapatkan hasil cetak yang mereka inginkan.

Dengan demikian, S900 membuat kami terkantuk-kantuk, dengan kecepatan cetaknya 3,5 ppm untuk teks berwarna hitam. Untuk mencetak foto, waktunya kurang dari dua menit. Cukup cepat lah!

## HP P1315

Printer foto biasanya lebih lengkap fiturnya dibanding printer biasa. Hal ini juga terlihat pada HP P1315.

Printer ini memiliki beberapa slot untuk koneksi CompactFlash, Sony Memory Stick, dan SmartMedia *memory cards*. Ini berarti Anda tidak lagi membutuhkan PC untuk mencetak.

P1315 akan secara otomatis membaca foto-foto dari *memory card* Anda, dan menampilkan gambarnya pada layar LCD yang mini dan dapat dimodifikasi posisinya. Layar ini dikontrol oleh beberapa tombol panah pada printer, yang Anda gunakan untuk melihat gambar-gambar dari *memory card*.

Selain memiliki port *infrared* untuk mencetak dari alat-alat nirkabel,

P1315 juga mampu mendeteksi tipe kertas secara otomatis. Jika Anda misalnya meletakkan kertas biasa, printer ini akan mengubah *setting* ke fungsi cetak teks. Jika Anda meletakkan kertas *glossy*, P1315 akan mengubah *setting* ke fungsi cetak foto.

Dari segi kualitas, P1315 jelas yang paling unggul. Kendati printer ini menggunakan sistem empat kartrid, dan bukannya enam seperti Canon S900, kualitas warna pada *print out* P1315 jauh lebih baik dari Cannon. P1315 juga menghasilkan teks yang terang dan jelas, dengan kecepatan 3,6 ppm untuk teks normal.

Uniknya, HP P1315 menggunakan mesin printer yang sama dengan HP 940c, sehingga kualitas cetak keduanya hampir sama. P1315 lebih mahal £ 200 dari 940c karena variasi fitur yang ditawarkan.

Jadi, jika Anda tertarik pada kualitas foto yang prima tanpa fitur ekstra, kami menyarankan untuk membeli HP940 yang lebih murah. Toh hasilnya hampir sama.

## Yang terbaik

Apapun kebutuhan Anda, kami telah menemukan printernya. Pada setiap jenis yang dites, ada sebuah printer yang keluar sebagai pemenang.

Untuk pilihan ekonomis, HP 845c menjadi pemenangnya. Printer ini mampu mencetak hasil yang bagus secara cepat, dan dari segi harga relatif tidak mahal.

Untuk jenis kualitas, kami memilih HP940c, karena kecepatan dan kualitas gambarnya. Sedangkan untuk para fotografer, kami memilih HP Photosmart 1315. Printer ini mampu menghasilkan kualitas gambar prima, dan fitur yang cukup banyak. FENNY

## PRINTER SAKU

Sebagai alternatif, Anda dapat membeli printer portabel PocketColour 200 seharga US$ 179 (sekitar Rp 1,7 juta). Printer ini biasanya dijual bersama dengan kamera digital SiPix 1300. Beratnya cuma 750 gram. Ia dapat dihubungkan pada PC *desktop* atau *notebook* lewat port USB. PocketColour 200 dapat menghasilkan gambar kecil (seukuran kartu nama). Setiap kartrid mencetak 20 gambar pada kerta foto printer, yang juga disediakan saat membeli.

## JARGON

**Banding** Pinggiran yang berwarna lain, biasanya ditemukan pada pinggiran hasil *print out*.

**Kartrid** Tempat tinta

**Paper jam** Sebuah pesan error yang biasa dijumpai saat mencetak; ini terjadi karena kertas yang dimasukkan terjepit di antara bagian tertentu dari printer, sehingga proses *printing* terhambat.

**Paper tray** Tempat meletakkan kertas pada printer. Saat mencetak, secara otomatis kertas ini akan ditarik oleh rol printer.

**Pilihan cetak foto**

| Printer | CANON S900 | EPSON 890 | HP PHOTOSMART 1315 (BUY IT! komputer aktif) |
|---|---|---|---|
| Harga | £ 329 (Rp 4,5 juta) | £ 179 (Rp 2,5 juta) | £ 299 (Rp 4 juta) |
| Web | www.canon.com.uk | www.epson.co.uk | www.hp.com |
| Koneksi | USB | USB dan paralel | USB, paralel, memory card |
| Jumlah kartrid | 6 | 4 | 4 |
| Kecepatan mengeprint | 3,5 ppm | 1,8 ppm | 3,6 ppm |
| Resolusi maksimum | 2400x1200 dpi | 2880x720 dpi | 2400x1200 dpi |
| Kelebihan | Kualitas foto bagus | Fitur external spool | Printer dengan fitur sempurna |
| Kelemahan | Agak besar dan berat | Kualitas gambar mengecewakan | Mahal |
| Nilai keseluruhan | ★★★★ | ★★★ | ★★★★★ |

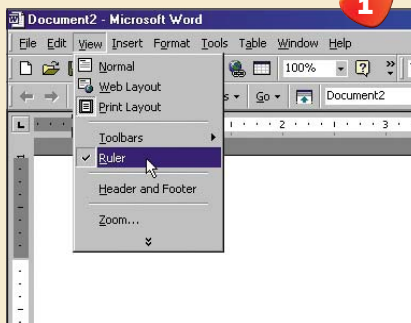
# Mengatur Penggaris

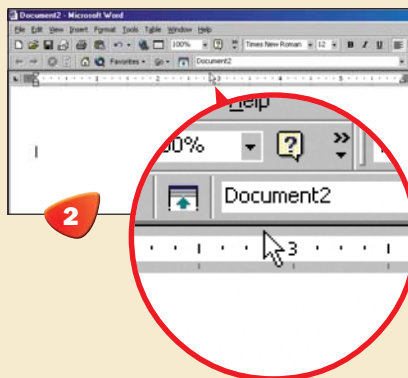
*Anda bisa bermain-main dengan ruler atau penggaris untuk mempercantik dokumen Anda.*

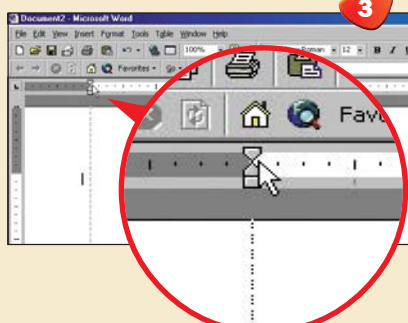
Dengan *ruler*, batas atau *margin* kiri dan kanan serta atas dan bawah dokumen dapat dengan mudah diatur sesuai kebutuhan Anda. Apabila Anda ingin mendapatkan ruang yang lebih luas pada layar dokumen, maka hilangkan tanda pengukur horisontal dan vertikal. Di sini kami menggunakan Microsoft Word 2000. FENNY

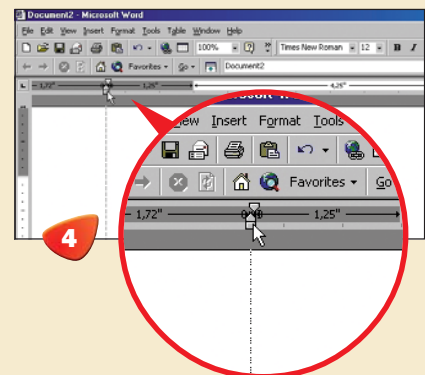
ILUSTRASI: VIKY

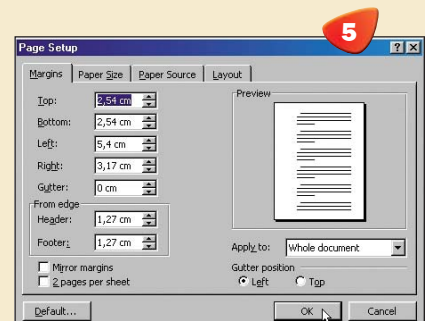
## LANGKAH 1

**Bukalah aplikasi Word dengan mengeklik menu `[Start]`, `[Programs]`, lalu `[Microsoft Word]`. Pada menu `[View]`, temukan `[Ruler]`. Untuk menghilangkan tanda *ruler* atau penggaris pada lembar Word, klik `[Ruler]` untuk menghilangkan tanda centang. Pada keadaan *default*, pilihan Ruler tercentang.**

## LANGKAH 2

**Dengan tiadanya *ruler*, ruang layar Anda terlihat lebih lebar. Sekarang dekatkan *mouse pointer* Anda ke bagian atas dokumen (di bawah *menu bar*) untuk memunculkan *ruler*. Untuk lebih jelas, lihatlah posisi *pointer* pada gambar. Saat *pointer* Anda berada di posisi tersebut, *ruler* atau penggaris akan muncul dan tetap berada di sana selama *pointer* tetap berada di posisi itu. Gerakkan *pointer* dan *ruler* akan menghilang. Hal yang sama dapat dilakukan untuk posisi penggaris vertikal, yang terletak di bagian kiri layar dokumen. Hal ini dikenal dengan nama Autohide, yang menjadikan layar Anda bebas dari penggaris sampai fitur ini dibutuhkan.**

## LANGKAH 3

**Untuk mengeset *margin* kiri, klik dan *drag* tanda dua anak panah pada *margin* kiri untuk meningkatkan atau mengurangi nilainya. Skala pada *ruler* memberi indikasi kasar pengukuran dari sisi kiri dokumen.**

## LANGKAH 4

**Untuk pengukuran yang lebih akurat, sekali lagi tempatkan *mouse pointer* pada tanda *margin* kiri. Namun, kali ini tekan dan tahan tombol kiri dan kanan *mouse* secara bersamaan. Anda akan melihat sebuah dimensi muncul. Dimensi ini memberi Anda ukuran yang tepat.**

## LANGKAH 5

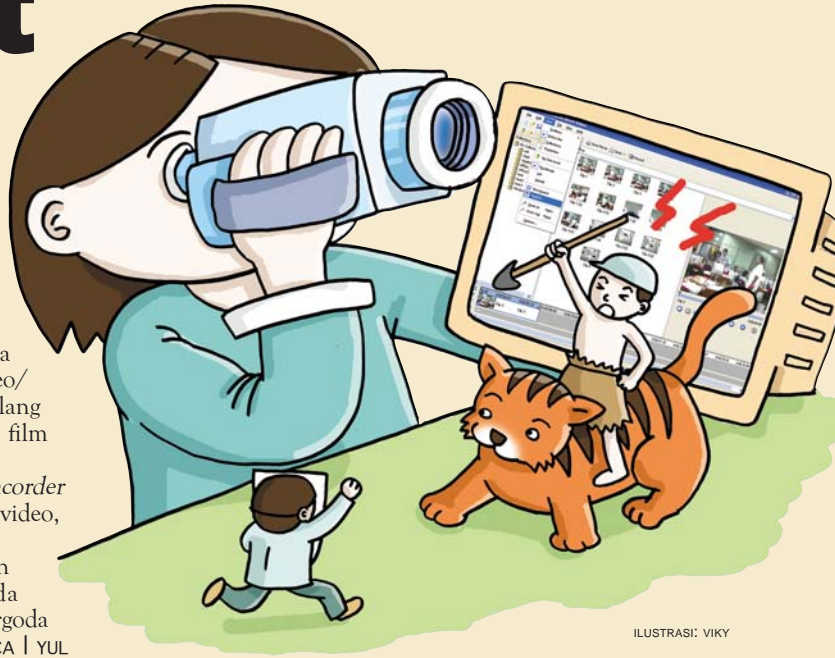
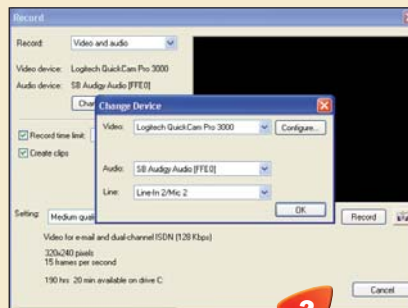
***Ruler* vertikal digunakan untuk mengeset *margin* atas dan bawah. Arahkan saja *pointer* Anda ke garis batas *ruler* abu-abu dan putih, baik yang di atas maupun bawah, lalu tarik ke posisi ukuran yang Anda kehendaki. Atau, Anda bisa menempuh cara lain. Klik dua kali pada *ruler* vertikal (entah pada bagian yang abu-abu atau putih), dan gunakan kotak dialog Page Setup yang muncul untuk mengatur *margin* atas dan bawah, sekaligus *margin* kiri dan kanan.**

# Membuat
## Film Sederhana

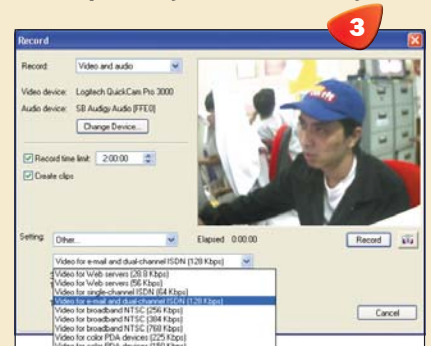
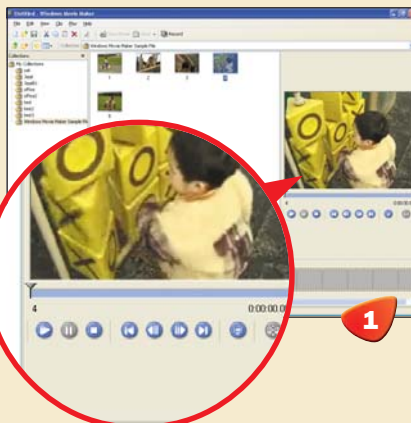
*Meski sederhana dan relatif singkat durasi film yang bisa Anda rangkai, tapi tetap menyenangkan.*

ILUSTRASI: VIKY

Jika komputer Anda sudah menggunakan sistem operasi Windows Me atau XP, Anda sudah punya modal *software* untuk aplikasi *editing* untuk video/film. *Sofware* ini cukup mudah digunakan. Boleh dibilang sebagai aplikasi pengenalan dasar pembuatan karya film tanpa butuh banyak biaya.

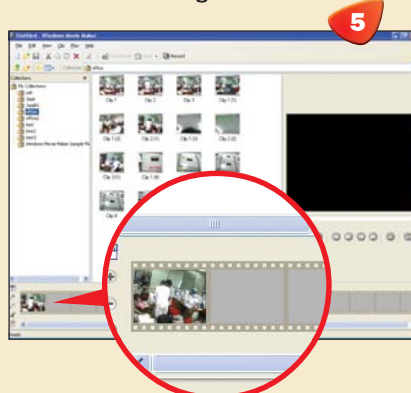
Program ini bisa bekerja dengan beragam jenis *camcorder* atau kamera video. Dan juga dengan beragam format video, baik itu analog atau pun digital.

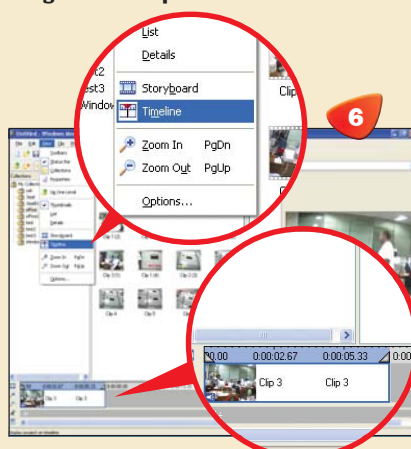
Mengedit gambar bergerak merupakan keasyikan tersendiri. Bahkan bisa-bisa sekali Anda tergoda dengan hobi yang satu ini, Anda bisa keterusan tergoda untuk membeli piranti dan *software* pendukungnya. CA | YUL

**LANGKAH 1** Klik [Start], lalu cari pilihan [Programs], [Accesories], dan klik [Windows Movie Maker]. Saat jendela utama aplikasi ini muncul, akan ditampilkan enam menu drop-down dan empat *toolbar*. Untuk melihat keseluruhan opsi-opsi *toolbar*, lakukan klik kanan pada ruang kosong di sisi kanan menu *drop-down*. Untuk memfungsikan opsi-opsi tersebut, beri centang setiap opsi dengan mengeklik boks di sisi kiri setiap tulisan opsi. Jendela koleksi klip video berada sisi kiri, yang terisi beragam klip dengan durasi tertentu. Di sebelah kanannya terdapat jendela monitor di mana Anda bisa melihat klip video yang sedang dipilih, dan bisa memutarnya dengan kontrol-kontrol video yang ada.

**LANGKAH 2** Untuk memasukkan klip video secara langsung dari kamera video analog, Anda mesti mengoneksikan kamera tersebut ke PC Anda. Bagaimana caranya, itu tergantung dari jenis perangkat kamera yang Anda gunakan (baca boks). Setelah perangkat tersebut telah terkoneksi, tekan [Record] pada *toolbar* Project atau klik [File] lalu [Record]. Saat boks Record tampil, ubah *list* Record menjadi Audio and Video, dengan menggunakan menu *drop-down* dekat tulisan Record. Untuk memilih perangkat audio-video yang digunakan, klik [Change Device] dan gunakan dua boks daftar untuk memastikan pilihan-pilihan Anda sudah benar. Beri centang boks Create Clips, dan klip yang diimpor dari kamera video akan dipecah dalam beberapa *scenes* atau adegan.

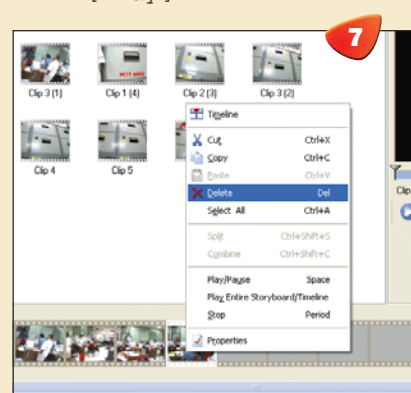
**LANGKAH 3** Pada boks bertajuk Setting, akan tersedia sejumlah opsi untuk kualitas klip tadi: high (tinggi), medium (sedang) atau low (rendah), ditambah sejumlah pilihan lainnya. Dengan memilih pilihan Others akan membuka boks lainnya yang berisi rentang pilihan kualitas yang lebih banyak, untuk menyesuaikan perangkat kamera video Anda. Microsoft merekomendasikan penggunaan *setting* kualitas medium, untuk resolusi 320 x 240 *pixels* dengan kecepatan 15 *frames* per detik (fps). Pilihan ini memberikan kemasan *file* yang cocok untuk penggunaan secara umum. Untuk setiap resolusi atau kecepatan yang lebih tinggi, maka kapasitas *file* akan semakin besar. Namun dengan *setting* kualitas yang rendah dengan kapasitas *file* yang rendah pula, klip yang bisa Anda tonton pun hanya sedikit durasinya.

## LANGKAH 4

Jika *setting* tersebut sudah benar, masukkan kaset klip Anda ke dalam kamera video. Setelahnya, tekan tombol `[Movie Maker Record]` pada aplikasi dan jalankan kamera video tersebut. Tampilan klip yang muncul di jendela monitor, seketika itu pula akan direkam. Durasi waktu yang telah berjalan akan diberitahukan di bawah monitor. Sedangkan perhitungan kapasitas *file* yang tercipta akan muncul di sisi kiri bawah layar. Karena disimpan dalam format Windows Media Format, maka kapasitas *file* bisa ditekan sekecil mungkin.

## LANGKAH 5

Area pengeditan dalam aplikasi Movie Maker ini ditampilkan di sepanjang sisi bawah layar. Area tersebut dinamakan Storyboard. Ini tampak seperti lembaran *slide* film kosong dan setiap *slide* tersebut akan menyimpan salah satu *scene* dari video Anda. Saat perekaman sudah lengkap, video Anda akan diubah ke dalam bentuk klip secara otomatis. Untuk memasukkan setiap klip ke dalam Storyboard, Anda hanya tinggal men-*drag*-nya dari koleksi klip di layar tengah sambil menekan tombol kiri *mouse*. Lalu masukkan ke dalam Storyboard, dan klip tersebut akan menjadi klip urutan pertama dalam *slide* kosong.

## LANGKAH 6

Storyboard di sini berfungsi untuk proses menambah atau menyambung klip, mengecek sekuen, dan menampilan proyek pengeditan klip ini secara keseluruhan. Cara lain untuk menampilkan setiap *scenes* atau adegan dari klip video Anda adalah dengan tampilan Timeline. Fitur tersebut dapat digunakan untuk memanipulasi klip, termasuk memberi pernik-pernik dan menyisipkan transisi adegan. Untuk mengubah dari Storyboard menjadi Timeline dan sebaliknya, klik *icon* teratas yang terdapat di kiri Storyboard atau klik `[View]`, lalu pilih `[Timeline]` atau `[Storyboard]`. Dengan Timeline, durasi dari setiap klip akan terlihat secara keseluruhan. Kesemuanya ditampilkan dalam bentuk sekuen. Semakin panjang klipnya, maka semakin besar pula ruang yang dibutuhkan.

## LANGKAH 7

Selanjutnya, Anda bisa menyambung-nyambungkan klip besutan Anda sampai puas. Jika Anda ingin menghapus salah satu klipnya, lakukan klik kanan lalu pilih `[Delete]`. Jika Anda ingin memindahkan posisi salah satu klipnnya, klik klip yang dimaksud lalu lakukan *drag and drop* ke posisi yang Anda maksud. Untuk melihat klip karya Anda secara keseluruhan, klik `[Edit]` lalu `[Select All]`. Kemudian, klik tombol `[Play]` di bawah monitor.

## MENGIMPOR KLIP DARI KAMERA VIDEO DIGITAL

Kamera video digital mesti dikoneksikan ke PC dengan menggunakan kartu dan kabel **Firewire**. Langkah selanjutnya, Anda bisa mengikuti instruksi yang tersedia di setiap kamera video. Nyalakan kamera lalu pilih **[Begin Recording My Video From The Current Position On My Tape]** pada Movie Maker, lalu klik **[OK]**. Tekan **[Play]** pada tombol kontrol kamera video Anda. Gunakan tombol **[Record]** yang ada pada Movie Maker untuk mulai merekam, dan klik **[Stop]** bila sudah selesai. Tekan tombol **[Stop]** pula pada kamera video Anda. Untuk tip lebih lengkap, Anda bisa melihatnya di **www.digitalvideoediting.com**.

## JARGON

**Firewire** Koneksi data super cepat antara PC dengan perangkat seperti kamera video. Dikenal pula dengan nama IEE1394.

**Menu drop-down** Daftar pilihan yang tampil di bawah suatu *menu bar* saat Anda memilih sebuah opsi menu, atau ketika Anda mengeklik tanda panah ke bawah dalam kotak dialog.

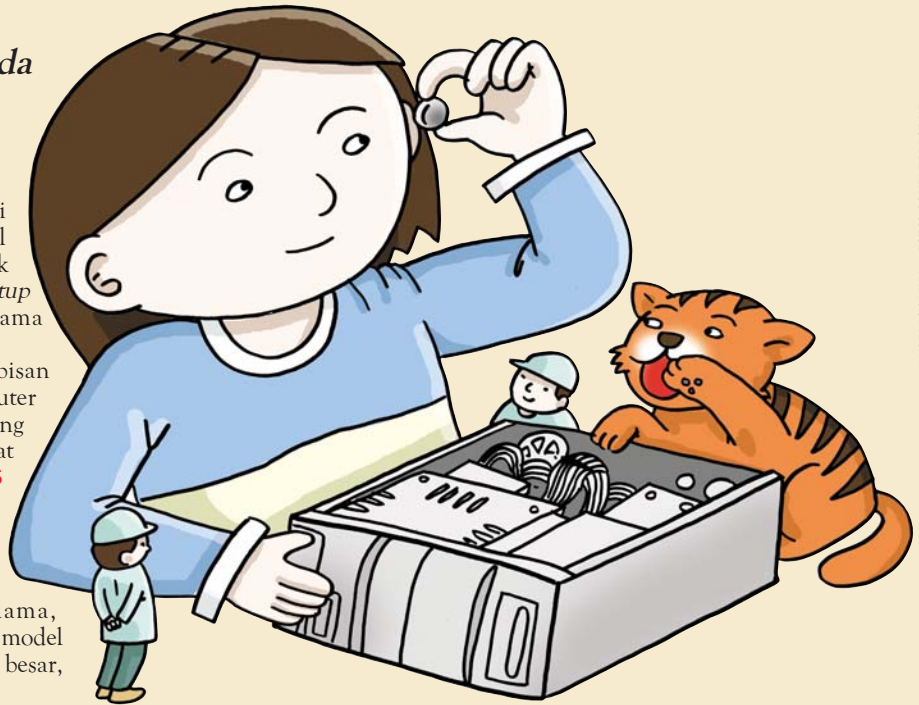
# Mengganti Baterai Backup PC Anda

***Biarkan komputer Anda tetap berdetak dengan memberi baterai baru.***

Komputer Anda memiliki sebuah baterai kecil bertegangan rendah, untuk menyimpan data pengaturan *startup* ketika sumber tenaga listrik utama dimatikan.

Kadang baterai itu akan kehabisan tenaga dan perlu diganti. Komputer Anda akan memperingatkan tentang hal ini dengan bunyi *beep* pada saat *startup*, atau menampilkan **CMOS** *error* ketika Anda menyalakan komputer.

Langkah-langkah ini memandu Anda untuk mengganti baterai. Jika PC Anda jenis lama, baterainya mungkin disolder. PC model baru biasanya berbaterai kancing besar, yang lebih mudah diganti.

Anda akan membutuhkan sebuah obeng untuk melepas *casing* komputer, dan mungkin Anda juga membutuhkan sebuah soldir untuk melepas baterai lama dan memasang yang baru. CAI IYAN

ILUSTRASI: VIKY FOTO: COMPUTERACTIVE

1

## LANGKAH 1

**Cabutlah kabel-kebel yang terhubung dengan komputer, agar penkerjaan Anda lebih mudah. Anda mungkin harus membuat catatan letak kabel tersebut sebelum mencabutnya. Jika sudah, Anda bisa melepas *casing* komputer Anda. *Casing* biasanya bersekrup, dan dapat Anda buka dengan obeng kembang.**

## LANGKAH 2

**Lihatlah ke dalam komputer untuk mencari letak baterai. Kebanyakan komputer baru memiliki baterai bulat untuk arloji, yang berwarna perak. Komputer model lama mungkin memiliki baterai berbentuk silinder berwarna hijau atau biru, dan berbentuk persegi panjang berwarna hitam. Kedua jenis baterai lama ini kemungkinan besar disoldir ke tempatnya. Jika Anda pikir Anda sudah menemukan letak baterai tersebut, tapi Anda tidak begitu yakin, hubungilah produsen atau penjual komputer Anda.**

2

3

## LANGKAH 3

**Jika baterai Anda jenis arloji yang berwarna perak, seperti pada gambar, maka ini adalah jenis yang paling gampang diganti. Carilah klip kecil di sekitar ujung baterai yang menahan baterai di tempatnya. Tekan klip tersebut ke belakang dengan jari Anda. Setelah Anda melakukannya, baterai tersebut akan naik dan tinggal diangkat. Jika tidak naik, tekan salah satu ujung baterai sambil menekan klip ke belakang. Pasang baterai baru, pastikan baterai tersebut memiliki jenis dan tegangan yang sama dengan yang lama. Apabila sudah, Anda bisa melanjutkan langsung ke Langkah 6.**

## LANGKAH 4

Jika baterai Anda disoldir, carilah konektor di sebelah-nya, untuk memasang sebuah baterai tambahan, tanpa perlu mencabut baterai lama. Tanyakan pada produsen atau penjual komputer Anda untuk mengetahui baterai tambahan yang cocok. Ketika Anda telah siap untuk memasang baterai baru, pastikan tegangannya sudah benar dan konektornya sesuai. Baterai tersebut mungkin memiliki perekat, untuk menempelkan baterai pada posisi yang benar (pastikan kabelnya cukup panjang sebelum menempelkan baterai itu). Anda bisa lanjutkan ke Langkah 6.

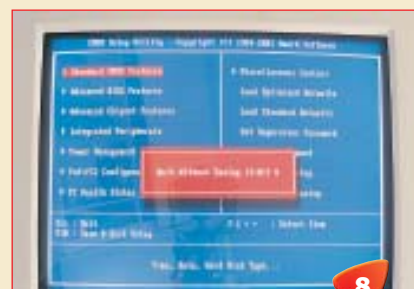
## LANGKAH 5

Apabila baterai tersebut disoldir dan dalam komputer tersebut tidak ada kontak untuk menambahkan baterai tambahan, maka Anda perlu untuk mencopot *motherboard*. Langkah berikut ini menuntut keahlian menyoldir. Maka sebaiknya Anda hanya mencoba langkah ini apabila Anda benar-benar merasa yakin mampu meenyoldir. Tandai dan cabut kabel atau konektor yang terhubung pada *motherboard*. Lalu lihatlah di bagian bawah baterai tersebut terhubung. Baterai tersebut memiliki dua atau lebih soldiran yang harus dilepas untuk mencopot baterai. Gunakan sebuah alat soldir untuk melepas soldirannya, lantas copotlah baterai lama dan pasanglah baterai baru yang memiliki tegangan yang sama dengan yang lama.

## LANGKAH 6

Pastikan pula bahwa baterai baru yang telah Anda pasang benar-benar sudah pas pada tempatnya, dan tidak ada koneksi lain yang terganggu. Periksa apakah Anda tidak meninggalkan suatu benda di dalam komputer Anda, misalnya baterai lama. Pasang kembali *casing* komputer hingga pas, lalu colokkan semua kabel ke komputer. Lihatlah kembali beberapa catatan atau tanda yang telah Anda buat sebelumnya, untuk memastikan bahwa colokan yang benar telah dipasang pada soket yang sesuai. Pastikan bahwa semua kabel komputer Anda sudah terpasang dengan pas dan benar, sebelum Anda menuju pada langkah berikutnya.

## LANGKAH 7

Anda harus mem-buat beberapa perubahan pada *setting* BIOS dan CMOS. Ketika Anda mulai menyalakan komputer, Anda akan melihat sebuah pesan pada layar monitor Anda seperti "Press Delete to enter BIOS settings". Jika Anda melihat pesan seperti itu, tekanlah tombol yang sesuai. Jika monitor Anda tidak menyampaikan pesan itu, Anda tetap dapat masuk ke *setting* BIOS dengan menekan tombol kibor `[F1]`, `[F2]` atau `[Delete]` ketika komputer tersebut mulai menyala. Setelah itu biasanya akan muncul pesan yang meminta Anda menekan suatu tombol untuk masuk ke BIOS. Jika Anda masuk ke Windows, Anda perlu me-*restart* komputer dan mengulangi langkah tadi. Tetapi kalau yang terbuka adalah *setting* BIOS, maka gunakan tanda panah pada kibor untuk memilih `[CMOS setup]`, kemudian tekan tombol `[Enter]`.

## LANGKAH 8

Gunakan tombol tanda panah lagi pada kibor untuk memindahkan pilihan ke atas dan ke bawah dari *setting* untuk CMOS, tekan `[Enter]` untuk mengubah tanggal, jam dan jenis *drive* yang sesuai. Jika Anda tak yakin dengan informasi yang dibutuhkan dalam CMOS, konsultasikan pada produsen atau penjual komputer Anda. Internet merupakan tempat yang bagus untuk mencari informasi yang diperlukan. Setelah selesai menyetel, Anda bisa menekan tombol `[Esc]` untuk kembali ke menu utama. Tekan `[F10]` untuk menyimpan dan keluar dari program. Jika hanya mau keluar program dan tidak mau menyimpan, tekan `[Esc]` lalu tekan `[N]` dan`[Enter]`.

### JARGON

**BIOS** Basic Input Output System. Software yang dipasang pada semua komputer untuk mengatur operasi dasar seperti layar, hard disk dan kibor.

**CMOS** Complementary Metal-Oxide Semiconductor. Chip komputer khusus yang menyimpan informasi seperti tanggal, jam dan lain-lain.

# Mengelola Koleksi Gambar

*Setiap gambar bisa Anda beri informasi dan dapat diberi kata kunci agar mudah dicari, untuk dikirimkan via e-mail.*

Ah, Anda pasti sudah lancar menangani koleksi gambar Anda, sesuai *Langkah-langkah* edisi lalu, kan? Nah, dalam bagian akhir serial penggunaan ACDSee ini Anda akan mendapatkan manfaat yang lebih menyenangkan. Oh ya, kenapa contoh koleksi gambarnya berganti-ganti, dari edisi ke edisi *Langkah-langkah*? Ehm... itu supaya Anda tak bosan. Ayo, Anda coba! TYO

ILUSTRASI: VIKY

1

## LANGKAH 1

**Seperti umumnya album yang baik, kadang Anda membutuhkan informasi tentang foto atau gambar Anda. Kalau sekadar info tentang setiap foto/gambar (selanjutnya kita sebut saja gambar, ya), Anda tinggal menaruh *pointer* ke atas *thumbnail*, tanpa mengekliknya, sehingga muncullah sebuah boks yang berisi teks tentang nama *file*, ukuran *file*, ukuran gambar (pixel x pixel x bit), dan tanggal penyimpanan gambar. Tapi info tersebut hanya muncul beberapa detik. Untuk memunculkannya lagi, arahkan *pointer* Anda ke bidang *thumbnail*.**

## LANGKAH 2

**Bagaimana cara memasukkan dan mendapatkan info yang lebih kaya? Gampang. Klik kanan *thumbnail* yang Anda pilih, kemudian pilih `[Properties]`. Setelah muncul boks dialog `[Properties]`, maka dalam *tab* `[Database info]` Anda tinggal mengisikan** caption **ke dalam isian `[Description]`, mencocokkan tanggal isian dari boks pilihan `[Date]`, mencantumkan nama fotografer/pembuat gambar ke dalam isian `[Author]`, menambahkan**

2a

2b

**keterangan ke dalam isian [Notes], dan memasukkan kata kunci ke dalam isian [Keywords]. Untuk gambar berformat JPEG, maka dari *tab* [Image Properties] pada boks [Properties] Anda akan mendapatkan info ukuran asli gambar sebelum terkompres.**

# LANGKAH 3

**Sekarang saatnya memanfaatkan isian Anda tadi untuk mencari gambar dengan cepat. Harap diingat, teks yang Anda isikan pada *Langkah 2* tadi adalah bagian dari *database*. Kini Anda tinggal mengeklik [Tools] [Find Images] atau langsung saja tekan tombol kibor F3. Setelah muncul boks dialog Anda tinggal mengisikan salah satu dari kata-kata kunci (yang tadi Anda isikan pada [Keywords] *Langkah 3*) ke dalam [Text]. Lalu klik [Find Now]. Maka *thumbnail* gambar yang Anda maksud pun muncul sebagai hasil pencarian (*search results*). Untuk mempersempit pencarian, agar hanya *thumbnail* tertentu yang *nongol*, Anda dapat memanfaatkan kotak isian dan pilihan pencentangan dalam boks dialog.**

# LANGKAH 4

**Jika Anda sudah menggunakan mailer, dengan penyetelan SMTP, maka pengiriman gambar tinggal klak-klik. Caranya: klik *thumbnail* yang ingin Anda kirim. Untuk memilih lebih dari satu gambar tekan tombol kibor Ctrl sambil mengeklik *thumbnail*. Setelah *thumbnail* terblok, kliklah menu [Plug-ins] [Send images by e-mail]. Maka muncullah boks dialog. Anda tinggal mengisikan alamat *e-mail* tujuan dan isian lain seperti cara mengirim *e-mail* selama ini. Mudah kan?**

## JARGON

**Caption** Keterangan yang menyertai sebuah gambar

**JPEG** Joint Photographic Experts Group. Format pemampatan file gambar agar ukuran file-nya mengecil.

**Mailer** Software untuk mengirim dan menerima e-mail.

**SMTP** Simple Mail Transfer Protocol. Perintah yang berisi tata cara untuk mengirimkan e-mail dari komputer Anda.

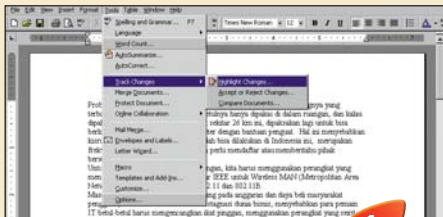
# Menggunakan **Tanda Revisi**

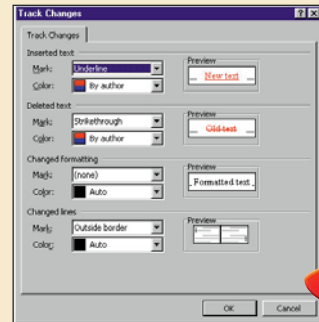
*Anda merasa sulit mengikuti perubahan terbaru dalam dokumen? Biarkan komputer Anda mengambil alih beban tersebut.*

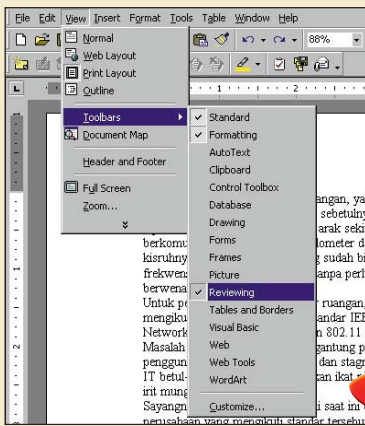
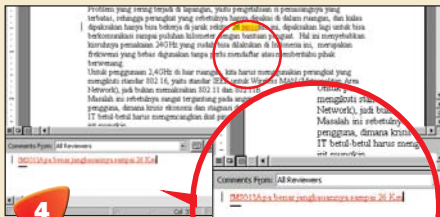
ILUSTRASI: VIKY

Dokumen yang panjang terkadang membuat Anda kewalahan, terutama ketika Anda harus melakukan revisi. Karena begitu panjangnya, revisi tak dapat Anda lakukan sendiri. Artinya, Anda butuh teman untuk membantu mempercepat revisi.

Cuma, mungkin Anda berdua bingung untuk membedakan mana yang sudah Anda atau teman Anda revisi. Micorosoft Word memiliki fasilitas untuk menandai bagian mana saja yang telah direvisi. Sehingga, Anda dapat mengetahui bagian-bagian yang telah diubah oleh teman Anda. Begitu pula sebaliknya.

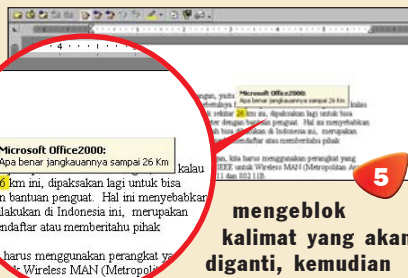
Kami menggunakan Word 2000 dalam langkah-langkah berikut ini. IYAN

**LANGKAH 1** **Bukalah dokumen Word yang telah Anda buat dan akan direvisi. Anda bisa menggunakan sebuah dokumen yang telah ada dalam *hard disk* Anda. Setelah dokumen tersebut terbuka, Anda bisa mengeklik menu** [Tools]**, lalu turun ke bawah dan cari menu** [Track Changes]**, dan pilihlah menu** [Highlight Changes]**. Di dalam kotak dialog Highlight Changes yang muncul, beri tanda centang pada kotak putih yang berada di sebelah tulisan Track Changes While Editing. Kemudian, Anda bisa mengeklik tombol** [Options] **pada kotak dialog tersebut.**

**LANGKAH 2** **Akan muncul lagi sebuah kotak dialog baru. Dalam kotak dialog Track Changes ini, Anda bisa lihat bahwa *inserted text* (teks baru yang disisipkan) akan digarisbawahi, dan diberi warna merah sebagai tandanya. Sedangkan pada kotak Color, yang terpilih di situ adalah By Author. Artinya, jika ada beberapa orang bekerja pada dokumen yang sama, maka masing-masing akan diberi warna yang berbeda. Anda pun dapat mengubah pilihan garis bawah atau warna tulisan dengan cara mengeklik tanda panah di sebelah kotak pilihan, kemudian memilih warna lain atau efek lain yang ada dalam daftarnya. Setelah selesai, Anda bisa mengeklik tombol** [OK] **untuk kembali ke kotak dialog Highlight Changes. Klik** [OK] **lagi untuk kembali pada dokumen semula.**

**LANGKAH 3** **Sekarang Anda bisa membuka *toolbar*** [Reviewing]**. Dengan cara ini, Anda bisa memiliki akses yang cepat pada perintah-perintah yang Anda butuhkan ketika sedang mengedit dokumen. Caranya, klik menu** [View] **lalu pilih menu** [Toolbars]**. Pilih menu** [Reviewing] **dari pilihan yang ada (ditandai dengan tanda centang). *Toolbar* baru akan muncul di bagian atas dokumen Anda. Gerakkan kursor *mouse* Anda di atasnya untuk mengetahui kegunaan masing-masing *icon*.**

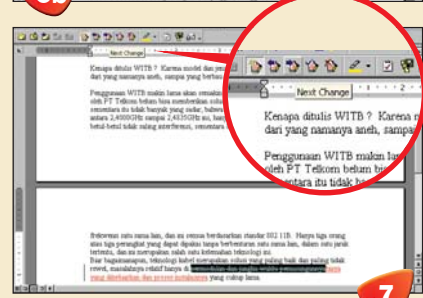
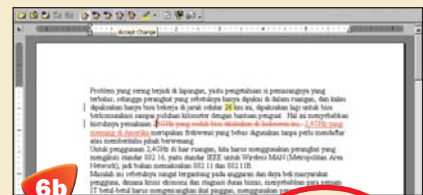
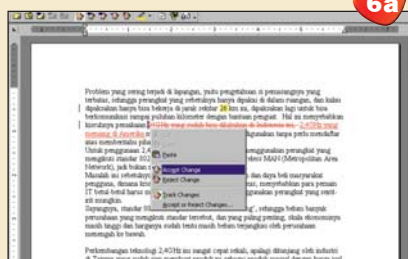
**LANGKAH 4** **Kita akan menambahkan sebuah komentar. Pada contoh di sini, klik di sebelah angka "26" pada paragraf pertama, lalu klik menu** [Insert] **dan klik lagi pada menu** [Comment]**. Setelah Anda**

lakukan maka akan muncul sebuah jendela baru di bawah dokumen Anda. Kata yang ditempeli oleh komentar akan ditandai dengan *highlight* warna kuning. Anda bisa menuliskan komentar seperti "Apa benar jangkauannya sampai 26 Km" dalam jendela baru yang tadi muncul. Setelah selesai mengomentarinya, Anda bisa klik tombol [Close] pada jendela baru tersebut untuk kembali ke dokumen semula.

## LANGKAH 5

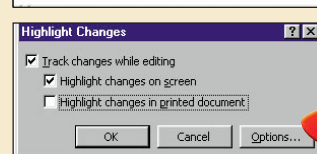
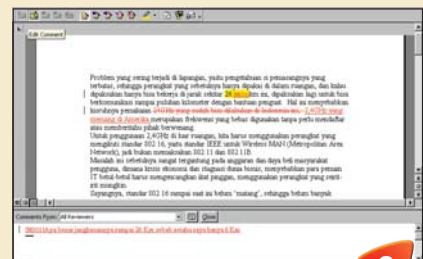
Setelah Anda kembali ke dokumen semula, dapat dilihat bahwa kata yang telah Anda komentari tetap akan diberi tanda *highlight* berwarna kuning. Jika Anda menempatkan *mouse pointer* di atas kata yang diberi tanda tersebut, maka akan muncul sebuah *icon*. Biarkan *pointer* Anda tetap di sana, maka komentar yang telah Anda tulis akan muncul dalam sebuah kotak. Anda bisa membaca komentar yang tertulis di situ. Jika *pointer* dipindahkan, maka secara otomatis komentarnya pun akan hilang.

## LANGKAH 6

Pada langkah ini kita akan menghapus kalimat "24 GHz yang sudah bisa dilakukan di Indonesia ini" pada paragraf pertama. Kemudian mengganti kalimat tersebut dengan "2,4 GHz yang memang di Amerika". Anda bisa melakukannya dengan

mengeblok kalimat yang akan diganti, kemudian mengetikkan kalimat yang baru. Kedua kalimat (yang lama maupun yang baru) ditandai dengan garis tengah dan garis bawah. Jika Anda sudah merasa cocok dengan perubahan yang sudah Anda lakukan, kalimat yang lama dapat dihilangkan. Caranya adalah dengan mengeklik kanan *mouse* di atas kalimat lama tersebut. Setelah muncul sebuah kotak pilihan, maka pilihlah [Accept Change] dengan cara mengekliknya. Maka, kalimat lama akan hilang dan yang tinggal adalah kalimat yang baru. Anda bisa lihat kalimat baru ini masih digarisbawahi dan berwarna merah. Untuk menghilangkan tanda tersebut, Anda bisa lakukan dengan cara yang sama, yaitu dengan mengeklik kanan di atas kalimat tersebut, kemudian pilih [Accept Change] dari pilihan yang ada. Selain dengan cara mengeklik kanan, Anda pun bisa melakukannya dengan menaruh kursor pada kalimat tersebut, dan kemudian mengeklik *icon* [Accept Change] yang ada pada *toolbar* Reviewing di bagian atas dokumen.

## LANGKAH 7

Jika dokumen yang Anda kerjakan tidak terlalu panjang, tidak sulit untuk mencari perubahan-perubahan yang telah dilakukan. Akan tetapi, jika dokumennya panjang, misalnya 200 halaman, maka akan cukup sulit mencarinya. Untuk mempermudah mencari perubahan/revisi, Microsoft Word sudah menyediakan fasilitas pencarian. Caranya, dengan mengeklik *icon* [Next Change] pada *toolbar* Reviewing. Langkah 6 bisa Anda lakukan lagi.

## LANGKAH 8

Pada langkah ini akan dijelaskan bagaimana memperbarui komentar yang telah Anda buat sebelumnya.Misalnya, Anda ingin menambahkan informasi lagi pada kata yang dikomentari tersebut. Klik *icon* [Edit Comment] pada *toolbar* Reviewing. Setelah jendela komentar terbuka, Anda bisa menambahkan informasi pada komentar yang telah dibuat. Misalnya dengan menambahkan kalimat "sebab setahu saya hanya 6 Km" pada komentar yang telah dibuat pada Langkah 4.

## LANGKAH 9

Lakukan *print preview* sebelum mencetak hasilnya. Anda tentu tidak ingin tanda revisi yang ada ikut tercetak dalam dokumen tersebut. Anda dapat memastikannya dengan mengeklik menu [Tools], [Track Changes], lalu klik pilihan [Highlight Changes]. Setelah kotak dialog muncul, Anda bisa menghilangkan tanda centang pada kotak di sebelah tulisan Highlight changes in printed document. Setelahnya, klik [OK].

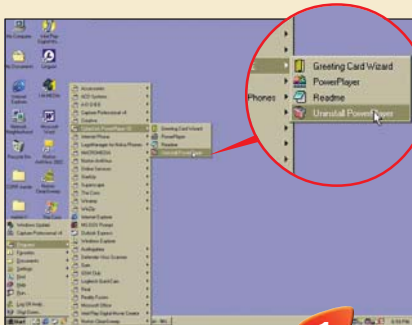
# Meng-Uninstall Secara Aman

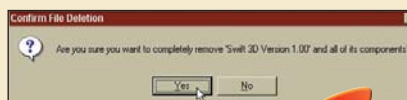
*File atau aplikasi pada komputer yang membebani bisa Anda sapu bersih dengan aman.*

Jika komputer Anda sudah Anda gunakan selama beberapa waktu, mungkin Anda akan merasa kecepatan komputer Anda melambat. Ini salah satunya disebabkan banyaknya aplikasi yang terinstal pada PC Anda, sehingga membebani sistem.

Untuk itu, Anda harus menyapu aplikasi-aplikasi yang sudah tidak Anda perlukan. Namun, Anda tidak perlu hati-hati, karena jika tidak, bisa-bisa malah mengakibatkan masalah baru pada PC Anda.

Ada beberapa cara khusus untuk menghapus aplikasi – beserta semua atribut terkait – tanpa merusak program lain. Anda ikuti saja langkah-langkah berikut ini. ANDY

ILLUSTRASI: VIKY

## LANGKAH 1

Secara umum, ada dua cara untuk menghapus aplikasi dari sistem komputer Anda. Beberapa aplikasi menyediakan fasilitas *uninstall* yang juga diletakkan di menu Start. Fasilitas tersebut sangat mudah diikuti, sehingga proses penghapusan program menjadi mudah dan aman. Misalnya, Anda ingin menghilangkan program CyberLink PowerPlayer SE, maka langkah pertama kliklah `[Start]`, `[Programs]`, dan carilah `[CyberLink PowerPlayer SE]`, lalu klik `[Uninstall PowerPlayer]`. Pada beberapa program lain mungkin menggunakan istilah Remove.

## LANGKAH 2

Maka, program Windows UnInstallShield akan muncul. Hal ini sebagai peringatan keamanan untuk menghindari penghapusan program secara tidak sengaja. Program tersebut akan menanyakan apakah Anda benar-benar ingin menghapusnya. Sebelum menjawab "Yes", pikirkan baik-baik apakah Anda tidak ingin menggunakan lagi program yang akan Anda hapus tersebut. Jika ya, pastikan Anda memiliki CD *installer*-nya, sehingga jika Anda membutuhkannya lagi suatu saat, Anda bisa menginstalnya kembali.

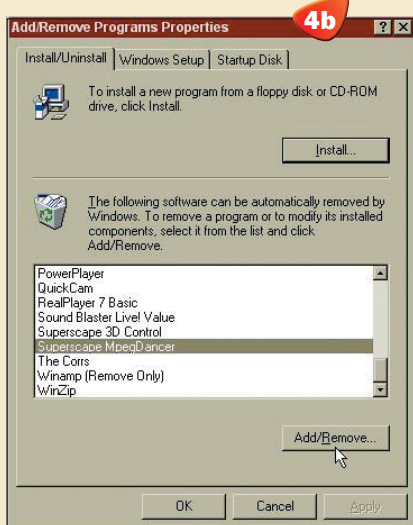
## LANGKAH 3

Setelah mengeklik `[Yes]`, Anda akan menemukan boks dialog yang menunjukkan bagaimana proses *uninstall* berlangsung. Waktu yang diperlukan hanya beberapa detik saja hingga sekitar setengah menit, tergantung pada berapa jumlah *file* yang perlu dihapus, ukuran program dan kecepatan komputer Anda. Pada proses penghapusan beberapa porgram tertentu, Anda mungkin akan menjumpai jendela yang muncul dengan pesan bahwa beberapa *file* yang akan dihapus terhubung (*shared*) dengan program lain. Anda ditanya apakah akan menghapusnya juga atau membiarkannya. Dijelaskan pula bila Anda menghapus *file* tersebut, maka program yang berhubungan tidak bisa lagi dijalankan, dan sebaiknya Anda pilih "No".

4a

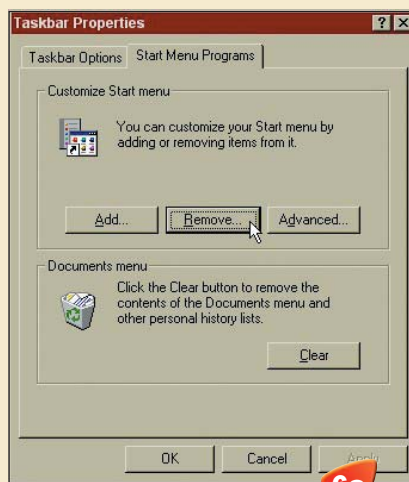
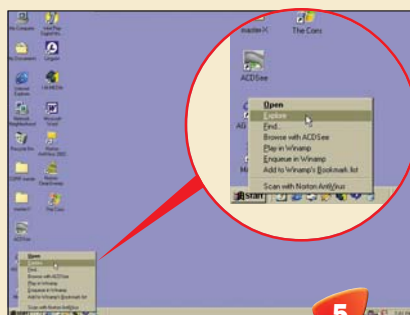
# LANGKAH 4

**Jika aplikasi yang akan Anda hapus tidak menyertakan fasilitas *uninstall* di menu Start, Anda bisa juga menggunakan fitur Add/Remove Program dari Windows. Klik tombol** [Start]**, cari** [Settings]**, lalu pilih** [Control Panel]**. Pada jendela yang muncul, klik dobel *icon*** [Add/Remove Programs]**. Kini Anda bisa melihat daftar aplikasi-aplikasi yang telah Anda instal pada boks Add/Remove Programs Properties. Pada *tab*** [Install/Uninstall]**, geser naik-turun (*scroll down*) untuk memilih aplikasi mana yang akan Anda hapus. Jika sudah yakin, klik tombol** [Add/Remove]**. Lalu ikuti petunjuknya, seperti pada langkah sebelumnya.**

4b

# LANGKAH 5

**Mayoritas *file* dari aplikasi tersebut akan segera dihapus. Walaupun begitu, tetap saja akan meninggalkan sisa yang tercecer di beberapa folder tertentu. Sebagai contohnya, hampir semua *game* tidak menghapus beberapa *file* seperti tabel skor tertinggi. Bahkan beberapa *game* akan meninggalkan sebuah folder di *hard disk* Anda, dengan sejumlah *file* yang masih dalam keadaan utuh. Walau ukuran *file*-nya hanya kecil, tetapi jika koleksi *game* Anda cukup banyak, tentu sisa-sisa tersebut membuat *hard disk* Anda tidak rapi. Anda bisa memanfaatkan kemampuan Windows Explorer untuk menemukan dan menghapusnya dengan aman. Untuk menjalankan Windows Explorer, klik** [Start], [Programs]**, lalu klik** [Windows Explorer]**. Atau jika ingin lebih cepat, klik kanan tombol** [Start]**, kemudian pilih** [Explore]**.**

5

6a

# LANGKAH 6

**Yang lebih menjengkelkan adalah program-program yang pada proses *uninstall* telah menyatakan OK, tetapi kenyataannya masih meninggalkan *entry* di menu Start. Setiap kali Anda klik tombol Start, dan menjelajahi Programs-nya, dia (folder kosong tercecer) masih berada di sana. Untuk menghilangkannya, aktifkan Taskbar Properties, dengan cara klik** [Start], [Settings], [Taskbar & Start Menu] **(atau Anda bisa juga klik kanan area kosong pada Taskbar di bagian bawah layar, lalu pilih** [Properties]**). Setelah muncul boks Taskbar Properties, klik *tab*** [Start Menu Programs]**, kemudian klik tombol** [Remove]**. Maka, sebuah jendela akan muncul yang menampilkan daftar program pada menu Start. Anda bisa segera memilih bagian yang akan Anda hapus, lalu pencet** [Remove]**. Klik** [Close]**, lalu** [OK]**. Yang perlu diingat, menghapus *entry* pada menu Start tidaklah menghapus aplikasinya.**

6b

# LANGKAH 7

**Umumnya aplikasi pada komputer Anda bisa dihapus dengan langkah-langkah tersebut. Tetapi ada beberapa aplikasi yang ternyata tidak bisa, mungkin karena pada aplikasi-aplikasi tersebut proses pembuatannya tidak sempurna, atau sistem kerjanya tidak normal. Salah satu *software* yang sangat populer dan tidak memiliki fasilitas *uninstall* yang normal, yaitu paket akses internet Dixon's Freeserve. Untuk menghindari hal-hal semacam itu, sebaiknya Anda melengkapi sistem komputer Anda dengan program-program CleanSweep, yang bisa menghapus aplikasi yang ingin Anda hilangkan dengan bersih dan aman. Program tersebut Anda instal sebelum apikasi lainnya di instal, sehingga mampu memonitor dengan baik. Salah satu program CleanSweep adalah Norton CleanSweep 2001, yang bisa Anda download dari www.symantec.com.**

7

# Menghadirkan Berita ke PC

*Tak perlu dicari, karena berita internasional akan hadir di komputer Anda. Gratis!*

Jika Anda seorang *news junkie*, pasti berita yang akurat dan aktual sangat penting bagi Anda. Akurasi berita mungkin sudah Anda dapatkan, tapi aktualitasnya ternyata yang susah Anda peroleh.

Ya, karena koran inter-nasional yang Anda langgan kadang-kadang terlambat datang di rumah atau kantor Anda. Akibatnya, berita yang Anda baca menjadi sudah usang dan tak bermanfaat lagi.

Kalau Anda memiliki komputer dan terkoneksi ke internet, mengapa tidak men-*download* saja BBC **Ticker**? BBC Ticker merupakan fasilitas penyedia berita dari BBC, kantor berita Inggris, yang mampu mengirimkan berita terbaru ke komputer Anda kapan dan di mana pun Anda berada. CA | FENNY

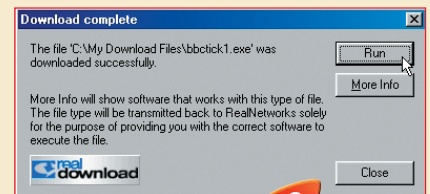
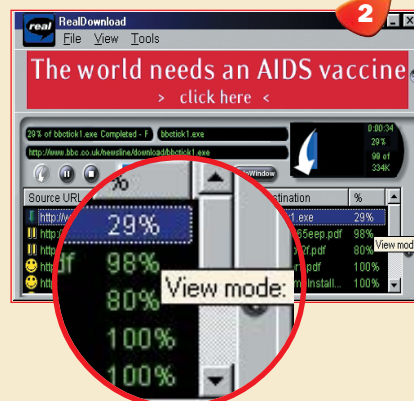
ILUSTRASI:VIKY

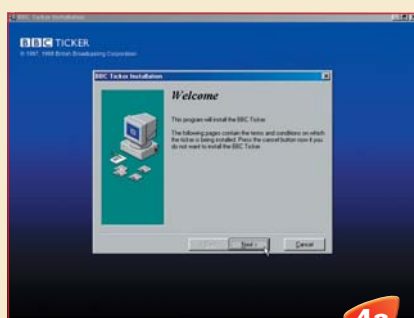
## LANGKAH 1

**Bukalah *web browser* Anda, lalu ketik "www.bbc.co.uk/inform" (tanpa tanda petik) pada kotak lokasi/alamat pada bagian atas layar. Tekan** `[Enter]` **pada kibor Anda. Setelah tersambung dengan situs BBC Online, Anda dapat memilih men-*download ticker* untuk Windows 95/NT versi 3.1, atau versi Apple Macintosh. Sayangnya, fasilitas ini tidak begitu kompatibel dengan Windows 98.**

**Meskipun cukup banyak pemilik komputer yang berhasil melakukan instalasi, lebih banyak yang gagal. Di bawah judul "Install the latest version of the BBC Ticker", klik kotak yang sesuai dengan sistem operasi pada komputer Anda.**

## LANGKAH 2

**Jika Anda memiliki program Real, BBC Ticker otomatis akan diinstal oleh Real, dan disimpan dalam C:\My Download Files\Bbctick1.exe. Bila tidak, saat Anda mengeklik sistem operasi yang sesuai untuk instalasi, Anda akan diminta untuk membuat pilihan: "Run this program from its current location" (buka langsung) atau "Save this program to hard disk" (simpan ke *hard disk*). Anda dianjurkan untuk menyimpan ke *hard disk*, sehingga proses virus checking dapat dilakukan terlebih dahulu, sebelum Anda membuka program tersebut. Sebuah panel *download* akan menginformasikan telah berapa persen proses *download* tersebut berlangsung.**

## LANGKAH 3

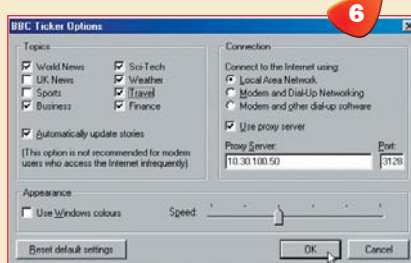
**Setelah prose *download* tersebut selesai, Anda dapat membuka program *ticker* pada komputer. Caranya, temukan lokasi penyimpanan tadi, lalu klik dua kali pada nama *file* untuk membukanya. Namun pada kebanyakan komputer, telah ada program otomatis yang akan bertanya apakah Anda ingin membuka *file* tersebut setelah *download* selesai. Dengan demikian, Anda tidak perlu repot mencari lokasi penyimpanan *file*. Cukup klik** `[Run]`**, atau** `[Open]`**, saat Anda ditanya demikian.**

## LANGKAH 4

Yang perlu Anda ingat adalah Anda baru saja men-*download file* ke komputer Anda, namun belum melakukan instalasi apapun. Maka, langkah selanjutnya adalah instalasi BBC Ticker. Ketika Anda mengeklik [Run] atau [Open] pada Langkah 3 tadi, sebuah installation wizard akan muncul, dan menuntun Anda melakukan proses instalasi langkah demi langkah. Ikuti petunjuk *wizard* hingga proses instalasi selesai. Setelah itu, Anda akan ditanya koneksi jenis apa yang Anda gunakan untuk *browsing*. Pilih metode koneksi yang sesuai, lalu klik [Close].

## LANGKAH 5

Anda dapat langsung membuka BBC Ticker dari [Start] lalu [Programs], kemudian pilih [BBC Ticker]. Kira-kira seperti inilah tampilannya (lihat gambar). Untuk membaca berita tertentu, cukup klik saja pada judulnya. Anda pun dapat memindahkan posisi *ticker* tersebut pada bagian bawah atau atas layar. Caranya, klik bagian manapun dari logo BBC pada *ticker*, lalu tekan tombol *mouse* bagian kiri dan tarik *ticker* ke posisi yang Anda inginkan, kemudian lepaskan tombol *mouse*.

## LANGKAH 6

Untuk modifikasi lebih lanjut, klik *icon* [Options] (bentuknya seperti sebuah tangan yang memegang kertas) pada bagian kanan atas *ticker*. Ada delapan topik berita yang dapat Anda pilih sebagai prioritas. Misalnya, World News, Sports, atau Weather. Pada prakteknya, hanya judul-judul berita yang Anda beri tanda *tick* atau centang yang akan muncul pada *ticker*.

## LANGKAH 7

Cobalah klik pada salah satu judul berita yang muncul pada *ticker*, maka Anda akan langsung dibawa ke halaman situs BBC yang memuat berita tersebut. Pada situs ini Anda pun dapat menemukan berita-berita dengan topik serupa. Cukup klik "See also" (letaknya di bawah kotak "Full coverage"). Situs BBC juga akan menunjukkan pada topik mana sekarang Anda berada.

## LANGKAH 8

Tidak puas dengan sekadar membaca? Anda pun dapat menyimak berita tersebut layaknya menonton berita di televisi. Klik pada *icon* "News in Video". Namun untuk keperluan ini, Anda perlu memiliki program RealPlayer. Bila belum, saat Anda mengeklik *icon* ini, Anda akan diminta untuk men-*download* dulu RealPlayer. Juga ada fitur "News in Audio" yang mengizinkan Anda untuk mendengar inti berita yang dibacakan secara singkat. Fitur "News Bulletin" meng-*update* berita-berita utama setiap jamnya. Ada pula wawancara dan analisis berita dari seluruh dunia.

## LANGKAH 9

Selain menawarkan berbagai topik berita, BBC juga menyediakan berita dalam berbagai bahasa, seperti Rusia, Mandarin, Kanton, Spanyol, dan Arab. *Icon* untuk setiap bahasa tampak pada bagian kiri halaman situs, setelah topik "Services". Namun untuk bahasa-bahasa tertentu yang tidak memiliki teks latin (misalnya, Mandarin, Kanton, atau Arab), Anda diharuskan men-*download* dulu program Text Display agar dapat membacanya.

## JARGON

**Ticker** Sebuah aplikasi mini yang berfungsi sebagai pengirim judul-judul berita dari suatu situs tertentu ke layar *desktop* Anda.

**Virus checking** Proses pemeriksaan suatu program atau *file* terhadap kemungkinan adanya virus yang dapat merusak *hard disk*.

**Installation wizard** Suatu program yang bertugas menuntun Anda langkah demi langkah dalam melakukan proses instalasi program atau aplikasi.

# Menampilkan Grafik Statistik

***Sertakan grafik statistik nan ciamik dalam presentasi Anda.***

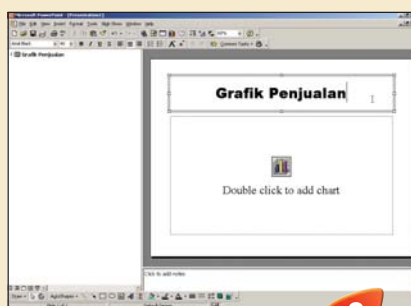
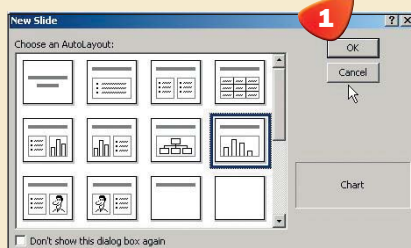
Tampilan untuk presentasi di depan audiens tertentu mestinya Anda buat semenarik dan sejelas mungkin. Artinya, tampilan tersebut mesti enak dilihat dan dibaca. Isinya pun sebisa mungkin dibuat singkat tapi padat.

Misalnya, jika Anda ingin menampilkan perolehan laba bulanan perusahaan Anda, dengan menampilkan banyak angka dalam satu tampilan, tentunya audiens akan tidak nyaman membacanya, dan mungkin sulit memahaminya.

Untuk kasus seperti itu, sebenarnya mudah saja solusinya, yaitu menampilkan grafik statistik. Dalam Microsoft PowerPoint, ada fasilitasnya untuk keperluan tersebut. Dan yang pasti, tidak sulit untuk membuatnya. YUL

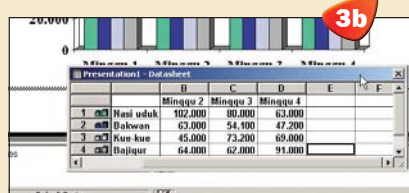
ILLUSTRASI: VIKY

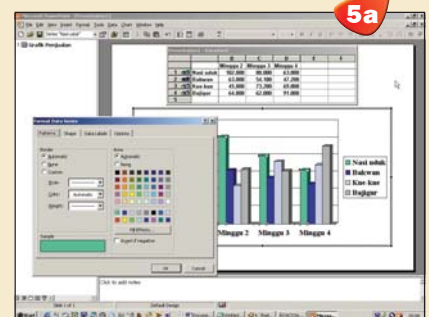
## LANGKAH 1

**Buka aplikasi Microsoft PowerPoint Anda. Setelah aplikasi dibuka, akan muncul kotak dialog New Slide. Dari situ, pilih *auto layout* [Chart]. Kemudian klik [OK] untuk menampilkan *layout* tersebut pada presentasi atau dokumen baru Anda.**

## LANGKAH 2

**Setelahnya, akan muncul sebuah halaman baru, namun grafiknya belum dimunculkan. Sebelumnya, Anda harus memberi judul dari grafik presentasi Anda ini. Setelah itu, klik dobel pada *icon* di bawah judul bertuliskan *Double click to add chart*.**

## LANGKAH 3

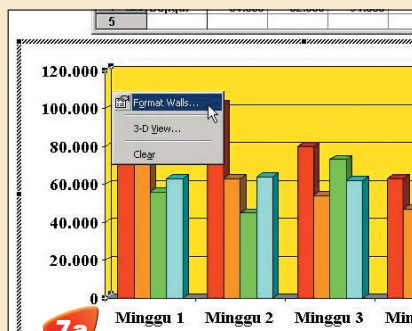
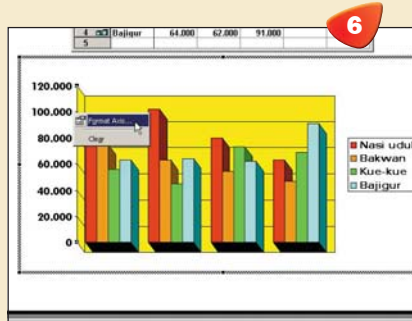
**Muncul sebuah grafik statistik berbentuk balok 3D yang siap Anda olah lebih lanjut. Tulisan yang ada dalam statistik tersebut hanyalah sebagai contoh. Untuk mengolahnya, Anda tinggal mengisi kolom-kolom tabel yang tersedia di bawah grafik yang ada di layar. Caranya mudah. Anda tinggal klik kolom tabel, lalu ketik isian yang Anda ingin masukkan. Baris berurutkan huruf adalah untuk keterangan di bawah sumbu x (horisontal), sedangkan kolom berurutkan angka adalah untuk keterangan di samping sumbu y (vertikal) pada grafik.**

## LANGKAH 4

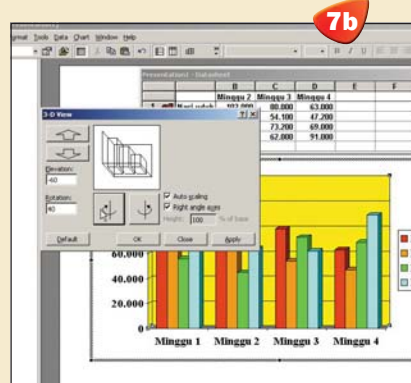
**Isi atau ubah isian tabel tersebut. Setiap Anda memasukkan angka, maka aplikasi ini akan secara otomatis membuat panjang atau tinggi kolom balok grafik. Begitu pula dengan rentang skala grafik tabel serta penambahan kriteria pada masing-masing sumbu, yang akan mengikuti setiap angka yang Anda masukkan. Legenda yang ada di samping kanan grafik juga akan terisi secara otomatis, mengikuti isian Anda pada tabel.**

## LANGKAH 5

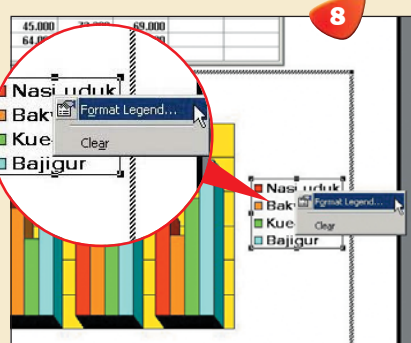
**Anda bisa mengubah warna grafik statistik Anda. Caranya, klik dua kali balok grafik dan setelahnya akan muncul boks Format Data Series. Di dalamnya akan ada palet warna yang bisa Anda pilih, untuk mengisi warna setiap balok grafik dengan warna kesukaan Anda. Ketika Anda mengisi balok dengan warna**

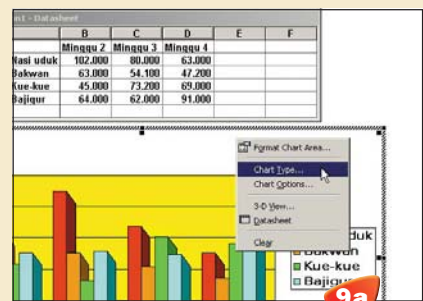
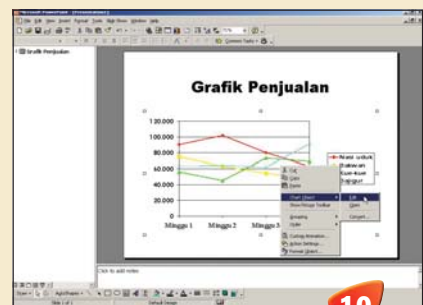
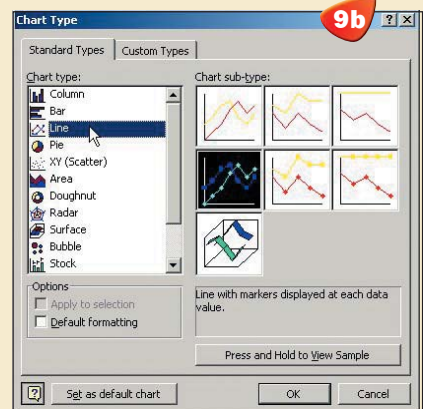
baru, secara otomatis balok lain yang berkategori sama dengan balok tersebut akan menyeragamkan warnanya.

## LANGKAH 6

Jika Anda ingin mengubah rentang skala grafik Anda, lakukan klik kanan pada sumbu y (vertikal) misalnya, sampai muncul boks menu yang salah satunya berisi pilihan [Format Axis]. Klik pilihan tersebut. Setelahnya akan muncul boks bertajuk Format Axis. Anda bisa mengisi nilai minimum, nilai maksimum, dan sebagainya di sini untuk mengatur keterangan pada sumbu tersebut. Di sini Anda bisa mengubah *font* angka skala rentang dengan mengeklik tab [Font].

## LANGKAH 7

Selanjutnya Anda pun bisa mengubah warna latar grafik Anda. Seperti sebelumnya, klik kanan pada latar grafik, lalu klik [Format Wall] pada menu pilihan yang muncul. Pilih warna dari palet warna yang tersedia, lalu klik [OK]. Anda pun bisa mengubah titik pandang balok grafik. Seperti sebelumnya, setelah klik kanan dan muncul menu pilihan, klik [3D View]. Pada boks 3-D View yang muncul, aturlah pandangan grafik dengan menekan tombol rotasi kiri-kanan atau tombol elevasi atas bawah yang tersedia. Bila sudah, klik [Apply], [OK].

## LANGKAH 8

Untuk mengubah legenda yang ada di sisi kanan pada grafik, Anda bisa melakukannya dengan cara mengeklik kanan boks legenda tersebut. Setelah keluar boks pilihan menu, pilih [Format legend]. Dengan menu ini, Anda bisa mengubah warna kotak, huruf, serta posisi legenda pada grafik.

## LANGKAH 9

Tampilan grafik Anda juga bisa ditampilkan tidak hanya dalam bentuk balok. Bisa dalam bentuk garis, bar, lingkaran, stok, dan sebagainya. Untuk melakukannya, klik kanan pada area di luar grafik, misalnya di atas tulisan legenda. Setelahnya, klik [Chart Type]. Beragam tipe grafik akan tersedia dalam boks yang akan muncul kemudian. Di setiap tipe, masih ada beragam jenis grafik pilihan lagi. Pilih tipe grafik yang Anda rasa paling sesuai dengan laporan Anda, lalu klik [OK]. Setelahnya grafik statistik Anda akan secara otomatis berubah mengikuti jenis grafik baru yang Anda pilih. Grafik ini masih bisa Anda olah lagi dengan perintah-perintah yang sama dengan praktek yang sebelumnya. Cara mudah melihat tindakan yang bisa digunakan pada setiap grafik, misalnya dengan mengeklik kanan *mouse* untuk melihat menu pilihan.

## LANGKAH 10

Bila grafik yang dibuat telah dirasa pas, klik ruang kosong di luar grafik untuk menghilangkan tabel isian dan menampilkan halaman tabel grafik secara utuh. Untuk mengeditnya kembali, klik kanan pada tabel, lalu pilih [Chat Object], dan [Edit]. Di sini Anda bisa melakukan langkah-langkah seperti sebelumnya.

# Tip&Trik

## Microsoft Word

# Tulisan Tersembunyi

Menyembunyikan kolom dan baris dari suatu informasi dengan menggunakan aplikasi *spreadsheet* adalah sebuah fungsi yang sangat berguna. Tetapi, tahukah bahwa Anda juga bisa melakukan hal sama pada Microsoft Word? Caranya, pilih bagian teks yang ingin Anda sembunyikan, dengan cara mengeblok bagian teks yang relevan. Klik menu [Format] dan pilih [Font]. Beri tanda centang pada kotak di sebelah kata Hidden, dan klik [OK]. Teks yang Anda blok tadi akan segera menghilang. Untuk memunculkannya kembali, klik tombol [Show/hide] pada *toolbar*.

SIMSALABIM. Tulisan Anda bisa dihilangkan dan dimunculkan kembali.

## Windows XP

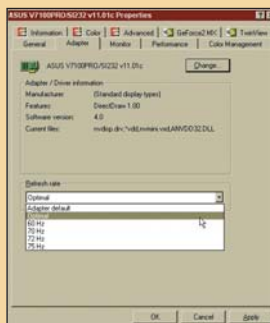
# Shut Down Cepat

Klik kanan di area kosong *desktop* Anda, lalu arahkan *mouse* ke [New], dan pilih [Shortcut]. Saat boks dialog muncul, ketikkan C:\windows\rundll.exe user.exe.exitwindows lalu klik [Next], dan [Finish]. Sebuah *icon* akan muncul. Sekarang Anda *drag icon* tersebut ke bar Quick Launch di sebelah kanan menu Start. Jika Anda ingin keluar dari Windows, klik saja shortcut tersebut, maka komputer Anda akan segera *shut down*, tanpa harus mengeklik [Start], pilih [Shut Down] dan klik [OK].

JALAN PINTAS. Membuat shortcut untuk shut down super cepat.

## Windows

# Mengurangi Flicker pada Monitor

Keluhan yang umum dari komputer adalah *flicker* (kedip-kedip) pada monitornya. Hal ini biasanya disebabkan pengaturan *refresh rate* yang kurang tepat. *Refresh rate* maksimum monitor biasanya tercantum dalam buku manual. Klik kanan pada ruang kosong di *desktop* Anda, dan pilih [Properties] dari menu yang muncul. Ketika boks dialog muncul, pilih *tab* [Settings] dan klik [Advanced]. Boks dialog baru akan muncul. Klik *tab* Adapter. Pada kategori Refresh rate (menu *drop-down*), pilih *refresh rate* maksimum (atau optimal), klik tombol [Apply] lalu [OK]. Maka, Windows akan memberitahu bahwa Anda telah mengubah *setting* pada *refresh rate*, dan klik saja [OK].

NYAMAN DI MATA. Atur ulang refresh rate monitor Anda untuk mengurangi flicker.

## Windows

# Mencari Path

CEPAT. Tidak sulit untuk mengetahui path dari suatu file.

Sering saat mengerjakan sesuatu tiba-tiba Anda harus mengetahui *path* dari sebuah *file*. *Path* adalah penjelasan mengenai letak sebuah *file*. Contohnya, *file* Notepad.exe terletak di direktori Windows, dan *path*-nya adalah c:\windows\notepad.exe. Untuk menemukan *path* dari sebuah *file*, kliklah [Start] dan pilih [Run]. Sekarang kosongkan kotak Open, lalu *drag file* yang ingin Anda ketahui ke kotak tersebut. Maka, muncullah *path*-nya yang komplet, dan *file* tersebut tidak akan terpindah.

**Gunakanlah hak Anda selaku konsumen, sekecil apapun rupiah yang Anda bayarkan.**

# Tabungan Mengering Saat Online Banking

***Selama sistem online banking masih banyak menyimpan kelemahan, maka waspada tetap jadi kunci keamanan transaksi online.***

Pudar sudah kepercayaan Edwin terhadap keamanan *online banking*. Karena melalui *internet banking* BCA (Bank Central Asia), tabungan miliknya sebesar Rp 7 juta raib digondol pencuri *online*, Maret silam.

"*Please be extremely careful – you'd better close your internet account in BCA*," tandasnya di *e-mail* yang tersebar ke berbagai milis – salah satunya mampir ke Redaksi komputer*akt!f*.

Wajarlah, siapa suka uangnya tercuri? Dari *e-mail* berantai yang masuk redaksi, diketahui setidaknya empat orang juga mengalami kasus serupa.

Ini berarti kedua kalinya *internet banking* BCA mendapat sorotan buruk dari publik, setelah kasus *typo site* akhir tahun lalu. Waktu itu seorang bernama Steven Haryanto mempublikasikan tesnya terhadap keamanan situs **klikbca.com**. Dengan membuat situs tiruan yang betul-betul mirip, Steven berhasil mengumpulkan *password* konsumen yang salah mengetikkan alamat situs klikbca.com menjadi **kilkbca.com**.

## Salah Nasabah?

Dari pengamatan Redaksi terhadap cerita dan pemberitaan kasus terbaru, ada beberapa modus kejahatan yang tampak. Pertama, jumlah uang yang digondol berkisar antara Rp 6 juta hingga Rp 7 juta.

Selain itu, beberapa korban pun sepertinya juga merupakan pot transit dana curian dari rekening lain. Si pencuri ingin mengesankan bahwa seolah-olah si pemilik rekening itulah pencurinya. Padahal, setelah dipinjam sebagai tempat transit uang curian itu, duit di rekening tersebut pun digondol pula oleh pencuri asli.

"Saya kira kemungkinannya ada pada keteledoran si nasabah dalam melakukan transaksi *online banking* ini. Misalnya, saat melakukannya di warnet atau rumah, lalu orang lain bisa melihat pin-pin dan *user account* mereka," duga pakar internet, Ir. Budi Rahardjo, saat diminta pendapatnya terhadap kasus ini.

Hal yang sama juga diungkapkan Jeffrey Sukardi, Chief Manager Information System Division Bank Central Asia. "Pencurian ini dilakukan dengan memanfaatkan kelengahan nasabah, yang sering menggunakan *password* dengan menggunakan tanggal lahir," katanya via telepon.

BCA sendiri menurutnya sudah melakukan penyelidikan tentang kasus ini. "Kami menemukan beberapa rekening palsu. Maksudnya, ada beberapa rekening yang digunakan untuk mentransfer dengan menggunakan KTP palsu. Ada alamatnya, tetapi palsu. Ini digunakan untuk menerima hasil transfer dari uang curian tadi," jelas Jeffrey.

## Tetap Ada Bolongnya

Bagaimana dengan kemungkinan bahwa kejahatan ini dilakukan oleh orang dalam BCA sendiri? Jeffrey menolak kemungkinan itu, dan memastikan sistem *online banking* BCA sudah cukup aman.

Masa sih? Dari pengalamannya mengaudit beberapa sistem perbankan, Budi Rahardjo mengatakan bahwa sistem *online banking* di tanah air tetap ada bolongnya.

"Sistemnya terlalu banyak memberikan *trust* (kepercayaan) kepada banyak pihak yang terkait. Misalnya saja, pihak penyelenggara (bank) terkadang tidak melihat perusahaan *outsource* jasa layanan *internet banking* tersebut secara mendetil. Kadang mereka terima saja tawaran jasa layanan tersebut, meski perusahaannya tidak jelas," tandasnya.

BCA sendiri ketika dikonfirmasi menolak tudingan, bahwa mereka menggunakan jasa pihak lain untuk layanan ini.

## Duit Sulit Kembali

"Penyelenggara mestinya teliti dalam memilih *provider* dan status *provider* tersebut. Selain itu, mereka pun mestinya mengaudit *software* yang digunakan dalam sistem perbankan *online*-nya," saran Budi.

FOTO: RANO KUSUMA

Satu hal yang juga jadi catatan para korban adalah pihak BCA terkesan cuci tangan. Tak ada jaminan uang yang hilang itu bakal kembali, termasuk ketika mereka juga sudah mengikuti prosedur untuk melapor ke kepolisian.

"Kalau masalah uang kembali, saya kira tergantung. Kalau terbukti karena kelengahan si nasabah, saya kira tidak bisa. Karena, sengaja atau kelengahan itu bisa terdeteksi," terang Jeffrey.

Dalam catatan redaksi, kasus-kasus seperti ini pun hanya menempati ruang kecil di media massa, atau malah hanya terpampang di ruang surat pembaca. Menyedihkan memang, tapi begitulah kenyataannya.

Lagi-lagi Anda yang diminta teliti dan waspada. Layanan *online banking* terbukti berguna, tapi Anda harus juga membayarnya dengan kewaspadaan yang berlipat ganda.

YUL | PRAM

## AGAR AMAN BERTRANSAKSI

[+] **Gunakan hanya komputer pribadi Anda untuk bertransaksi**

[+] **Hindari mengakses *internet banking* dari komputer di tempat-tempat umum. Jika terpaksa, hapuslah *history* dan data *cache* pada Internet Explorer.**

[+] **Gunakan *password* yang kompleks, namun gampang diingat oleh Anda. Hindari untuk menggunakan *password* berupa tanggal lahir.**

[+] **Pastikan Anda mengetik alamat situs *internet banking* dengan benar. Banyak situs tiruan dibuat pencoleng untuk menipu Anda dan mendapatkan *password* Anda.**

# Rumahku, Istanaku

***Anda bisa mendesain ulang interior rumah, pekarangan, atau kebun Anda layaknya seorang profesional.***

ILUSTRASI: COMPUTERACTIVE

Semestinya Anda tidak perlu pusing lagi memikirkan desain interior yang pas untuk rumah Anda. Ya, karena memang sudah ada paket CD-ROM, yang kiranya sangat membantu untuk masalah tersebut.

Lewat program-program yang ditawarkan, Anda akan dipermudah untuk merancang desain baru rumah, interior rumah Anda, atau sekadar mendesain ulang yang sudah ada sekarang. Semakin mudah lagi lantaran sejumlah *software* ini menyuguhkan tampilan 3D.

Beberapa paket yang kami hadirkan di sini cukup beragam, mulai dari sekadar perencanaan dasar, dekorasi interior sampai perancangan rumah dan lanskap secara menyeluruh. Cukuplah untuk membantu mewujudkan rumah idaman Anda.

Sebenarnya yang tersedia di pasaran lumayan banyak, tapi tentunya kami mengambilnya semua. Apalagi program-program yang terlampau *njelimet*. Kami memilih sejumlah *software* dengan memperhitungkan kebutuhan jenis desain, kemampuan komputer dan keterbatasan waktu. CA | IYAN

## 3D Interior Designer 3

**Harga resmi:** £ 10 (sekitar Rp 136.000)
**Produsen:** Empire Interactive
**Web: www.xplosiv.net**
**Nilai:** ★★★★

Sesuai namanya, *software* ini hanya dapat digunakan untuk merancang interior rumah Anda. Di sini Anda diajak untuk merancang satu persatu ruang, tidak mendesain beberapa ruang yang membentuk rumah Anda.

Aplikasi ini mudah digunakan, karena dilengkapi dengan petak-petak yang sederhana. Anda tinggal melakukan *drag and drop* bentuk-bentuk dan obyek yang dipakai. Mengubah bentuk dan ukuran hanyalah sesederhana memindahkan ke arah yang sesuai untuk mendapatkan efek yang diinginkan.

Suatu menu katalog akan menampilkan seluruh contoh jendela, pintu, *furniture* dan aksesori yang Anda butuhkan. Tersedia pula beragam pola dan material yang dapat Anda aplikasikan pada *furniture* Anda.

Berpindah antara tampilan datar dan 3D mudah dilakukan. Anda tinggal mengeklik *icon* View. Ada enam titik pandang yang dapat disimpan agar bisa digunakan untuk akses cepat buat tiap titik.

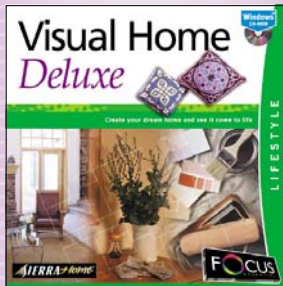
Anda dapat memindahkan dan mengatur obyek-obyek tersebut dalam tampilan 2D maupun 3D. Namun, akan lebih mudah bila Anda terlebih dulu merancang semuanya dalam rancangan 2D.

Seperti juga pada aplikasi lainnya, semua *tools* yang diperlukan akan ditampilkan di bagian atas dari layar. Dan kesemuanya itu disuguhkan dengan amat jelas. Para pengguna, termasuk Anda, akan dapat menginstal program tersebut dan langsung bekerja dengan cepat.

Grafiknya bisa dibilang tidak akan mengecewakan Anda. Setidaknya sesuailah dengan harga yang harus Anda bayar. Hanya saja, warnanya terkadang agak sulit diperkirakan, dan tidak selalu tampak pada obyek seperti yang tampak di katalog. Akan tetapi, Anda tetap diberi gambaran yang baik tentang bagaimana sebuah susunan warna akan tampak dalam kenyataannya.

Suatu perangkat penghitung biaya yang sederhana akan dapat membantu Anda dalam menghitung berapa luas area yang butuh untuk dicat, misalnya. Sehingga, Anda pun menjadi jelas berapa banyak cat yang dibutuhkan dan juga biayanya.

Meskipun tidak cocok

## Visual Home Deluxe

**Harga resmi:** £ 10
(sekitar Rp 136.000)
**Produsen:** Focus Multimedia
**Web: www.focusmm.co.uk**
**Nilai:** ★★★★

Ini paket yang bagus untuk Anda yang ingin melihat ide-ide dekorasi sebelum memutuskan melakukan perancangan ulang. Anda bisa mulai dengan memasukkan spesifikasi yang Anda inginkan, seperti jumlah kamar tidur dalam rumah dan rencana tata ruang kamar yang sesuai dengan spesifikasi tersebut. Anda juga dapat mengatur dinding, mengubah bentuk dan ukurannya.

Ketika semuanya telah siap, Anda tinggal mengeklik tanda panah untuk menuju langkah selanjutnya, yaitu membuat rencana. Sebuah QuickDesign Wizard akan muncul untuk memandu Anda dalam menjalankan keseluruhan proses perancangan.

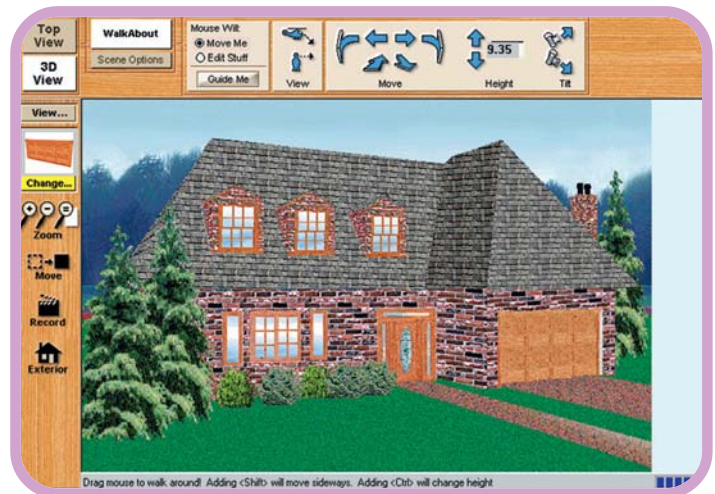
Anda dapat melihat rencana dalam tampilan 2D dan 3D secara bergantian, dan Anda dapat pula memindahkan sesuatu ke tempat lain atau menambah sebuah ruangan baru dalam tampilan 3D. Tentu ini akan sangat memudahkan dalam mengatur *furniture*.

Grafik yang ditampilkan oleh *software* ini tidaklah terlalu spektakuler. Namun, tampilan 3D-nya lumayan bagus untuk sebuah *software* yang murah dan memiliki panduan langkah-langkah yang rinci dan jelas. Anda bisa menyimpan hasil rancangan itu sebagai *file* video untuk referensi Anda.

*Software* ini ideal untuk ide-ide dalam mendekorasi ulang sebuah ruangan dan juga menambah ruang di rumah Anda yang sekarang. Anda pun dapat membangun sebuah rumah yang lengkap. Fitur yang bagus dalam *software* ini adalah Anda dapat mengubah obyek-obyek di dalamnya, seperti *furniture*, dan mengganti-ganti material atau ukurannya.

Fitur Shopping List terus mengontrol material-material yang dibutuhkan, sehingga Anda tetap bisa menjaga *budget* yang telah ditentukan. Dengan *software* ini, Anda pun bisa merancang eksterior rumah Anda, seperti atap, pagar dan pekarangan.

Paket ini mudah dalam penggunaannya. Jadi, Anda tidak akan membuang banyak waktu untuk mempelajarinya. *File* contoh pun telah disediakan untuk menambah inspirasi Anda. Untuk pekerjaan perancangan dasar, *software* ini adalah pilihan yang bagus.

**▶ SERBA GUNA. Anda bisa mendesain ulang rumah Anda, atau bahkan membangun rumah baru.**

**▲ PANDUAN. Warna-warnanya mungkin sedikit meleset, tapi masih memadai untuk dijadikan alat bantu desain.**

untuk perancangan yang serius, *software* ini menyenangkan untuk dipakai. Ia bisa membantu mempercepat gagasan Anda menjadi kenyataan.

## Design It! 3-D

**Harga resmi:** £ 10
(sekitar Rp 136.000)
**Produsen:** The Learning Company
**Web: www.softkey.co.uk**
**Nilai:** ★

Di sini Anda jangan berharap bisa merancang sebuah rumah dengan ukuran dan posisi yang tepat. *Software* ini hanya dapat mengerjakan bentuk yang telah ditentukan – sekalipun jumlah bentuk yang disediakan cukup banyak.

*Software* ini juga tidak dilengkapi gambar-gambar seperti foto dan video. Tip dan trik pun tak punya.

Dalam urusan rancang-merancang sih amat mudah digunakan. Program ini meliputi aktivitas memilih bentuk-bentuk dari palet yang sudah tersedia, dan menariknya ke posisi petak-petak untuk membuat sebuah gambar desain.

*Design It! 3-D* memberikan fasilitas kepada Anda untuk berganti-ganti dari pandangan datar (2D) ke pandangan 3D. Akan tetapi, Anda tetap saja tidak dapat membuat ukuran sendiri atau mengubah bentuk-bentuk yang sudah disediakan.

Anda hanya bisa memperkecil atau memperbesar bentuk-bentuk tersebut. Dan sebagai hasilnya, kita hanya mendapatkan sebuah *software* yang terlalu terbatas untuk digunakan sebagai piranti perancangan rumah. *Software* ini memang bisa menghasilkan bentuk 3D yang bagus. Namun, hasil tersebut cuma dapat dipergunakan sebagai aplikasi pembuat tiruan untuk seniman patung.

Di dalamnya Anda akan mendapatkan banyak obyek rumahan yang dapat disisipkan dalam rancangan Anda. Misalnya saja, sebuah traktor dalam peternakan Anda, sehingga rancangan Anda terlihat lebih alami.

Akan tetapi yang aneh adalah di dalamnya juga terdapat gambar pesawat angkasa luar Sputnik dan Apollo. Memangnya dua benda itu bisa ditaruh dalam rumah atau pekarangan?

Terdapat pula langkah-langkah sehingga Anda dapat merekam sendiri rancangan Anda. Tapi sayangnya, setelah dimainkan tampak terlalu cepat.

*Design It!* memang enak untuk bermain-main dengan gambar 3D. Namun, jika Anda membutuhkan *software* untuk mendesain rumah, yang satu ini hanya akan membuang-buang waktu dan uang Anda saja.

**◀ SUDUT PANDANG. Anda dapat melihat rancangan yang ada dengan posisi datar maupun 3D.**

## Bob Vila's Home Design

Kalau Anda penggemar bangunan-bangunan gaya Amerika Serikat, barangkali paket CD-ROM inilah yang cocok buat Anda. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan rancangan serius untuk *blueprint* desain rumah Anda.

Meskipun terpisah dalam dua keping CD-ROM, aplikasi ini mudah untuk diikuti. Di dalam menu utama, terdapat empat opsi di mana Anda dapat memilih untuk mencari 1001 rancangan rumah yang telah dibuat dalam Home Plans, Design Your Own Plan, melihat Video Tips, atau mengunjungi *online* Home Design.

Di saat tengah mencari rancangan rumah, Anda dapat memasukkan spesifikasi yang tepat dari rumah Anda dan melihat seluruh rancangan yang sesuai dengan keinginan Anda. Sekadar mengingatkan, kebanyakan yang tersedia di sini adalah rancangan untuk rumah-rumah orang Amerika. Mungkin saja rancangan ini tidak cocok untuk alokasi ruang yang Anda miliki.

**◀ MUDAH. Program ini mampu menghasilkan rancangan serius, tapi bukan berarti sulit untuk diikuti.**

Bagian yang berguna dari aplikasi ini mungkin hanya pada Design Your Own Plan. Meskipun demikian, ia masih perlu dikembangkan lagi.

Secara keseluruhan, aplikasi ini memiliki *platform* yang bagus untuk bekerja, tapi tidak mudah untuk mengerjakannya.

Fitur Bob's Video Tips memberikan nasihat, tapi tidak menawarkan praktek dalam menjalankan aplikasi ini. Sehingga, tip-tip yang disuguhkan mungkin akan lebih efektif jika dibuat dalam bentuk teks saja – *file*-nya

**Harga resmi:** £ 10
(sekitar Rp 136.000)
**Produsen:** The Learning Company
**Web: www.softkey.co.uk**
**Nilai:** ★★

juga tidak akan terlalu besar.

Jangan terlalu gembira dengan fitur Animated Home Tour. Sebab, tampilan jendelanya sangat kecil dan Anda pun tidak mendapatkan versi lengkapnya.

# Punch! Professional Home Design Suite

Melihat namanya, *software* ini tampak bakal cukup rumit. Setelah dicoba, ternyata sangat mengejutkan.

*Punch! Professional Home Design Suite* mudah dipahami, dan benar-benar layak bagi Anda untuk menyisihkan sedikit waktu guna mempelajarinya. *Software* ini menyediakan sebuah solusi desain interior dan eksterior rumah Anda, termasuk juga untuk merancang kebun.

Paket ini terdiri atas satu keping CD saja, yang juga dilengkapi dengan sebuah panduan yang *user-friendly*. Ia tidak menampilkan video atau cerita yang tidak diperlukan.

Anda dapat memulainya dari lahan yang disediakan dalam perpustakaan *software* ini, atau bisa juga mengimpor rancangan yang Anda buat sendiri. Sejumlah *tab* yang terlihat pada layar monitor membuat mudah untuk berpindah-pindah antara rancangan lantai, rancangan sambungan listrik, sistem saluran air, sistem pemanasan dan pengaturan udara, atap dan juga pengaturan lanskap. Dan bagusnya lagi, dengan *software* ini Anda dapat melihat rancangan 2D dan 3D secara bersamaan.

Metode *drag and drop* standar yang Anda lihat pada *software* lain, hanya digunakan untuk pekerjaan yang sederhana di sini, seperti menempatkan obyek-obyek.

Lumayan banyak fitur yang disediakan. Anda dapat menggunakan Computer Aided Design (CAD) untuk menyisipkan bentuk yang berliku serta gerbang. Fitur Furniture Workshop 3D akan membantu Anda memilih berbagai pilihan dari barang yang telah disediakan, atau mendesain sendiri dari rancangan Anda.

Ada juga fitur Real Model, di mana sebuah rancangan dapat diubah menjadi model *template* yang berskala. Arah dan intensitas pencahayaan dapat diatur sebagaimana aslinya dalam dunia nyata. Kartu grafik yang bagus diperlukan untuk mempercepat proses penampilan obyek secara 3D.

Kebebasan yang Anda dapatkan dari *software* ini benar-benar sulit ditandingi *software* sejenis lainnya. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur profesional. Dan begitu Anda sudah familiar dengan aplikasinya, kreativitas Anda akan seakan-akan menjadi tidak terbatas.

**Harga resmi:** £ 50
(sekitar Rp 691.000)
**Produsen:** Fasttrak Software
**Web: www.fasttrak.co.uk**
**Nilai:** ★★★★★

**LELUASA. Fitur CAD memberi Anda kebebasan untuk bereksperimen dengan kerangka pintu lengkung.**

# 3D Home Design Suite Deluxe 4

Paket *software* yang terdiri atas enam keping CD-ROM ini merupakan kompilasi dari empat program yang berbeda. Dengan begitu, Anda bakal direpotkan menggonta-ganti CD untuk mengakses setiap aplikasi.

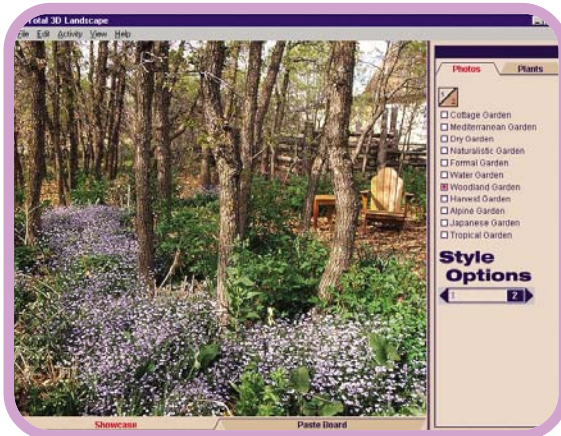
Meskipun demikian, aplikasi ini berisi banyak informasi dari *Real Homes Magazine's 3D Designer, 3D Home Interiors, Total 3D Landscape, Hometime Projects, Better Homes and Gardens*, dan *Sunset Garden Problem Solver*.

Dua paket desain rumah setidaknya membantu memenuhi kebutuhan-kebutuhan desain Anda. CD-ROM *Real Homes* menangani perencanaannya dan *3D Home Interiors* menangani masalah dekorasinya. *Real Homes* akan dapat membantu Anda membuat rencana dasar yang dirancang dari goresan tangan, blok-blok ruangan atau membangun dari contoh yang ada.

Aplikasi ini juga memberikan fitur untuk merencanakan biaya yang akan dikeluarkan, untuk membeli material yang dibutuhkan. Ide dekorasinya dibatasi pada eksperimen warna dan gaya saja.

Anda tidak dapat berbagi *file* antaraplikasi. Karena itu, Anda lebih baik melakukan semuanya dengan *software Home Interiors*. Dengan ini, Anda dapat merancang sebuah ruangan dan lebih bebas menentukan dekorasi interior. Dilengkapi dengan ribuan obyek rumah tangga dengan banyak gaya, Anda punya banyak pilihan material dan pola.

Anda tidak perlu memiliki kompilasi aplikasi ini. Lebih baik Anda membeli aplikasi secara satuan, atau membeli aplikasi lain yang lebih murah dan mampu melakukan hal yang sama.

**TINGGAL PILIH. Anda diberi beberapa opsi untuk membuat model taman Anda.**

**Harga resmi:** £ 60
(sekitar Rp 830.000)
**Produsen:** The Learning Company
**Web: www.learning.co.uk**
**Nilai:** ★★

# Aksi di Kamar Mandi

**Jika Anda ingin tetap keren ketika sedang berada dalam kamar mandi, Anda perlu perlengkapan yang keren pula.** CA | IYAN

## KOMITMEN DIET

Yang satu ini memang bukan sembarang timbangan badan. Inilah timbangan digital TBF-555 bikinan Tanita, yang bakal membantu Anda tetap berkomitmen pada program diet Anda. Piranti ini tidak hanya menghitung bobot Anda dalam kilogram, melainkan juga mengukur persentase lemak di badan berdasarkan usia, tinggi dan kemampuan atletis, serta menginformasikan pada Anda berapa banyak kalori yang boleh dikonsumsi setiap harinya. Untuk mendapatkannya, Anda perlu merogoh kocek sampai £ 80 (sekitar Rp 1,1 juta).
**www.tanita.co.uk/consumer/bodyfat_monitors.cfm**

## MUSIK KAMAR MANDI

Pemutar CD tahan air ini sangat ideal untuk Anda jadikan teman ketika mandi. Bertenaga baterai, CD Shower Companion dilengkapi dengan spiker sendiri, yang bisa digantung di atas *shower* atau dipasang di dinding. Dengan harga £ 160 (sekitar Rp 2,2 juta), ia bisa juga difungsikan sebagai radio. Jadi, jika Anda merasa bosan dengan koleksi CD yang Anda miliki, Anda bisa mendengarkan suara penyiar radio kesayangan Anda. Hanya saja perlu diingat, sekalipun tahan air, jangan lantas dicemplungkan ke bak mandi.
**www.firebox.com**

## TERTUMPAH KOPI, NO PROBLEM LAH!

Keunggulan yang ingin ditonjolkan oleh Flexi Keyboard adalah ketahanannya terhadap air. Dan seperti juga namanya, piranti ini bisa dilipat ketika Anda sudah selesai mengetik. Jadi, bisa menghemat ruang. Kibor dengan harga £ 38 (sekitar Rp 523.000) ini dapat dihubungkan ke *notebook* atau PC melalui konektor PS/2. Kendati Anda belum merasa yakin untuk menggunakannya di kamar mandi, setidaknya Anda tidak perlu khawatir jika menumpahkan kopi di atasnya.
**www.iwantoneofthose.com**

## "SINGGASANA" PINTAR

Toto Jasmin adalah jenis toilet yang beda dari yang lain. Ia memiliki fitur pembersihan air hangat dari depan dan belakang, dapat memijat Anda, punya tempat duduk yang hangat, *deodoriser* udara otomatis dan pengering udara yang hangat. Dijual dengan harga US$ 1.200 (sekitar Rp 11,5 juta), Jasmin dapat dioperasikan dengan *remote control*. Toto memang dikenal terdepan dalam teknologi toilet yang canggih. Kabarnya, Bill Gates sang bos Microsoft punya yang seperti ini di rumahnya.
**www.totousa.com**

## KAYA GAYA

Gaya rambut apa yang Anda inginkan hari ini? Apakah lurus saja, atau keriting? Philips telah menciptakan Geometricks 6-in-1 *hairstyler* untuk Anda. Perangkat seharga £ 23 (sekitar Rp 316.000) ini dapat diganti-ganti kepalanya, sehingga Anda dapat menata rambut dengan banyak variasi, mulai dari keriting yang besar, keriting halus, spiral sampai *zig zag*. Bisa saja Anda senang dengan pilihan gaya yang sangat variatif, tapi bisa juga bingung lantaran semua pilihan bagus.
**www.worthaglance.com**

## MENYELAMATKAN MUKA

Ketika Anda sudah bosan terluka akibat mencukur kumis dan jenggot, tinggalkan saja pencukur biasa tersebut. Coba Anda tengok teknologi cukur terbaru. Philishave Quadra 6890 memiliki tiga kepala cukur yang dapat mengikuti lekuk wajah Anda, menggunakan sebuah baterai yang tahan 70 menit lengkap dengan indikatornya, dan memiliki pengingat waktu pembersihan secara elektronis. Harganya £ 139 (sekitar Rp 1,9 juta).
**www.comet.co.uk**

# Bebas Baterai & Listrik

**Lupakan baterai dan bergabunglah dalam dunia ramah lingkungan, yang meliputi mekanisme engkol, dinamo dinamis dan energi kinetik.** CA | IYAN

## BERGERAK, BERTENAGA 

Rasanya kurang afdol, bila kita bicara tentang perangkat ramah lingkungan tidak menyinggung produk jam tangan. Terutama jam tangan buatan Seiko ini. Bagaimana pun, jam ini sangat spesial, karena tidak perlu menggunakan baterai sebagai tenaganya. Inilah yang disebut oleh Seiko sebagai jam tangan kinetik. Artinya, Seiko SMY 017 seharga £ 200 (sekitar Rp 2,8 juta) ini mendapatkan tenaga dari gerakan tangan Anda.
**www.seiko.co.uk**

## TAK BUTUH LISTRIK 

Tak ada yang lebih celaka ketika Anda hendak memberi informasi penting pada rekan Anda, tenaga baterai ponsel Anda habis. Sementara di sekitar Anda tak terdapat colokan listrik untuk me-*recharge*. Solusinya adalah Freeplay Freecharge, yang dijual dengan harga £ 40 (sekitar Rp 550.000). Tinggal colokkan saja piranti mungil ini ke soket *charger* ponsel, dan putar engkolnya sampai timbul indikator baterai yang cukup untuk menelepon. Jika Anda mengengkol selama 30 detik, Anda akan mendapatkan waktu bicara sekitar 6 menit.
**www.freeplay.net**

## PENGINTAIAN JALAN TERUS 

Jika Anda sedang terjebak di garis musuh, hal yang paling tidak Anda inginkan tentunya alat bantu melihat malam hari Anda kehabisan tenaga. Tapi untunglah peralatan Night Vision Sight Anda seharga £ 25 (sekitar Rp 344.000) ini, hanya menggunakan tenaga tangan Anda untuk menjalankannya. Pompalah di bagian bawah dengan menggunakan jempol, dan Anda akan dapat melihat dengan jelas pada malam hari sampai jarak sekitar 1,6 kilometer.
**www.iwantoneofthose.com**

## BATERAI? NO WAY! 

Dengan sedikit mengengkol pada lampu senter Freeplay Sherpa ini, maka semuanya akan menjadi terang. Piranti ini memang lebih berat dan besar dibanding senter biasa. Namun, ia lebih nyaman karena tidak butuh baterai. *So*, Anda tak perlu repot-repot lagi ke toko untuk membeli baterai saat tenaganya habis. Anda tinggal mengengkol untuk menyalakannya lagi. Ini tentu sangat berguna bagi Anda yang suka melancong ke tempat-tempat terpencil. Harganya £ 30 (sekitar Rp 413.000).
**www.freeplay.net**

## TENAGA SURYA & ENGKOL 

Awalnya, radio bebas baterai ini digunakan untuk mendapatkan berita ketika berada di daerah-daerah pedalaman Afrika. Radio Ranger ini merupakan model terbaru dari perusahaan Trevor Bayli, Freeplay. Dijual dengan harga £ 40 (sekitar Rp 550.000), radio ini tidak lebih kecil dan lebih ringan dari pendahulunya. Ia punya panel surya untuk menghimpun tenaganya. Jadi, kalau cuaca cerah, Anda tidak perlu mengengkolnya.
**www.freeplay.net**

## NGE-CHARGE SAMBIL BERSEPEDA 

Jika Anda suka bersepeda, maka Ikon Global Pedal and Power sangat ideal untuk men-*charge* telepon selular Anda. Cara kerjanya hampir sama dengan dinamo yang biasa digunakan untuk menyalakan lampu sepeda. Hanya saja, dinamonya disambungkan ke telepon selular Anda. Sebuah kabel adaptor dibutuhkan untuk menghubungkan piranti seharga £ 25 (sekitar Rp 344.000) ini dengan telepon Anda. Jadi, sambil bersepeda ke tempat kerja, Anda bisa mengisi baterai ponsel Anda. Bahkan Wakil Presiden AS Dick Cheney pun punya alat ini.
**www.ikonglobal.com**

## SANG PENGHIBUR 

Robot ini tidak bisa membuat secangkir kopi, atau pun membersihkan rumah Anda. Akan tetapi, robot Jitterbug Katita seharga £ 9 (sekitar Rp 124.000) ini mampu menghibur Anda, tanpa perlu mengeluarkan uang sedikit pun untuk membeli baterai. Tinggal mengengkolnya, dan ia akan bergerak-gerak dengan gaya komikal, yang mungkin lebih bagus ketimbang Michael Jackson di klip video *Thriller*.
**www.iwantoneofthose.com**

# MERANCANG ENSIKLOPEDIA PRIBADI

**Usia:** 10 tahun ke atas
**Materi:** PC dengan Windows 95/98/ME/2000, Microsoft Word, printer warna, kertas HVS High Resolution
**Keterampilan:** Bermain sambil belajar

Coba deh Anda buat ensiklopedia mengenai sesuatu benda atau barang yang berkaitan dengan hobi putra-putri Anda. Misalnya saja, si kecil mempunyai hobi dan kesenangan memelihara ikan, maka ajaklah anak Anda untuk membuat kumpulan *species* ikan disertai dengan keterangan ringkas. Anda dapat men-*download* gambar beserta informasi yang menjelaskan gambar dari internet atau men-*scan*-nya dari buku dan majalah. Berbekal Microsoft Word saja, Anda dan anak Anda dapat menciptakan ensiklopedia yang bisa memperkaya pengetahuan. @DIT

## LANGKAH 1

**Bukalah dokumen baru di Microsoft Word dan klik menu** [File], **pilih** [Save As], **beri nama *file* "Ensiklopedia". Formatlah halaman dengan mengeklik** [Page Setup], **ketik nama Ensiklopedia, lalu di baris bawahnya buatlah tabel pada halaman dokumen tersebut. Klik menu** [Table], [Insert], **dan pilih** [Table]. **Pada boks dialog yang terbuka, ketikkan 2 pada Number of columns (kolom) dan 4 pada Number of rows (baris), lalu klik** [OK]. **Kolom kiri untuk gambar dan kolom kanan untuk keterangan gambar.**

1a

## LANGKAH 2

**Anda perlu memperbesar baris. Caranya, klik tabel bagian kiri atas dan bloklah tabel dengan menekan tombol kiri *mouse* dan men-*drag*-nya ke seluruh kolom satu dan dua baris pertama, sehingga akan terblok hitam. Lantas, kliklah tombol kanan sehingga muncul jendela *pop up*. Pilih** [Table Properties]. **Muncul boks dialog Table Properties, dan kliklah *tab*** [Row] **sehingga tampil ke depan. Beri tanda centang pada kotak kecil Row 1, atur dan perbesar ukuran baris menjadi 1 cm. Pada kotak sebelah kanannya, pilih "Exactly", lalu klik** [OK].

## LANGKAH 3

**Klik kolom dan baris pertama, dan Anda dapat langsung menuliskan jenis ikan. Sebaiknya urutkan pembuatan ensiklopedia ini secara alfabetis atau berdasar abjad. Misalnya saja, yang pertama adalah "Arwana". Blok kolom pertama dan kedua, gabung menjadi satu dengan mengeklik kanan tombol *mouse*, pilih** [Merge Cells]. **Masih dalam posisi kolom masih terblok, hilangkan garis batas bawah kolom dengan mengeklik tombol** [Bottom Border]. **Tombol ini berada di dalam *toolbar*** [Tables and Border].

2

ENSIKLOPEDIA IKAN AIR TAWAR

**Arwana**

**Nama latin *Scleropages formosus***

Bentuk badannya pipih tegak. Dari moncong sampai ke sirip punggung, lurus mendatar. Mulutnya menghadap ke atas. Sirip dadanya berjuntai panjang sesuai bentuk tubuhnya. Arwana ada beberapa macam, Arwana Super Red, Red dan Golden. Red dan Red Super berasal dari perairan Sintang, Kalimantan Barat. Warna sisiknya merah Super Red bibirnya berwarna merah gincu. Golden berasal dari Medan. Warna sisik Golden Kuning dengan lingkaran sisik kehitaman.

**Belida**

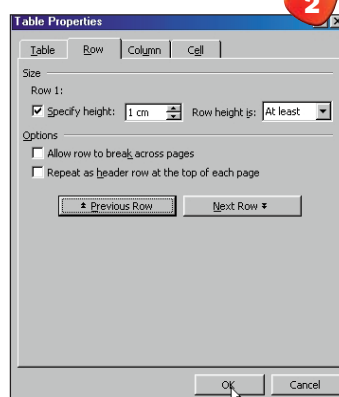
**Nama latin *Notopetrus chitala H.B.***

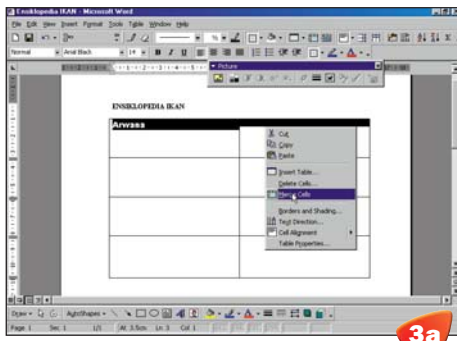
Berukuran cukup besar dengan panjang 87,5 cm dan besar rata-rata 0,5-1 kg, tetapi ada yang mencapai 5 kg. Bentuk badannya pipih dengan kepala yang berukuran kecil dan di bagian tengkuknya terlihat bungkuk. Rahang atas letaknya jauh di belakang mata. Pada bagian sisinya terdapat lingkaran bola hitam dikelilingi lingkaran putih.
Merupakan ikan air tawar yang bersifat predator atau pemangsa dan nokturnal (aktif pada malam hari). Makanannya berupa anak-anak ikan dan udang. Ikan belida dapat menghirup udara dari atmosfir.

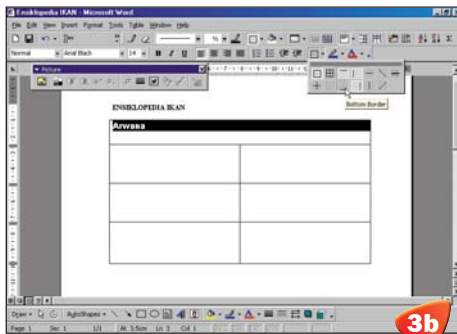
**Ikan Mas**

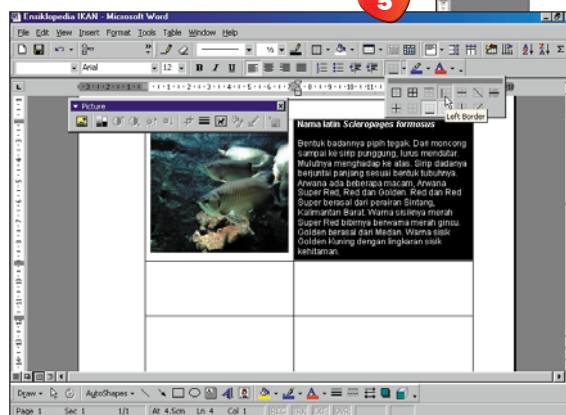
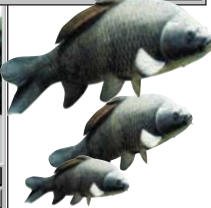
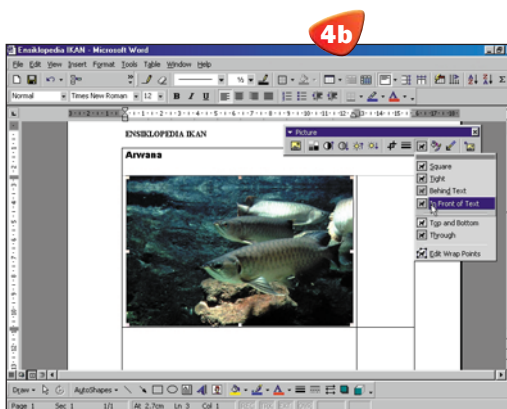
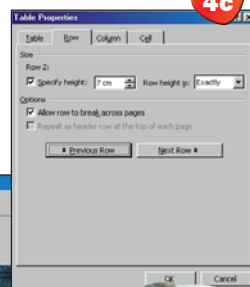
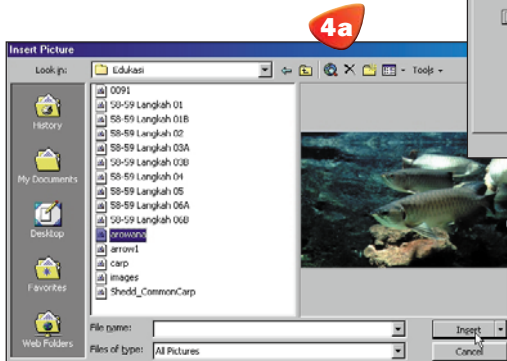
**Nama latin *Cyprinus carpio*, nama asing *Common Carp*.**

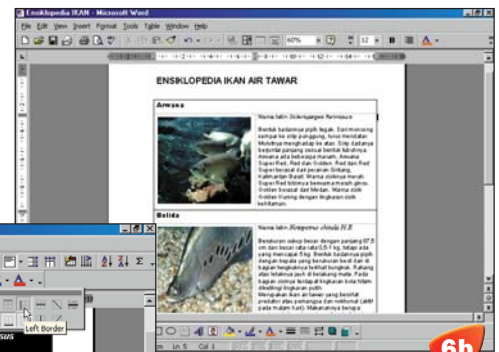
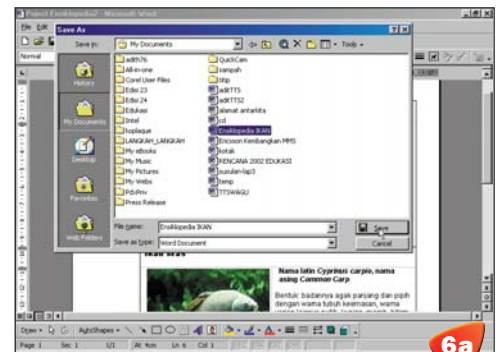
Bentuk: badannya agak panjang dan pipih dengan warna tubuh keemasan, warna varian lainnya putih, kuning, merah, hitam dan corak kombinasi warna-warna tadi. Bagian kepala tanpa sisik, seluruh tubuh dipenuhi sisik agak besar. Badannya yang gemuk tersebut dapat mencapai 36 kg dengan panjang 1.5 m. Ikan Mas berkembang biak dengan bertelur, masa kawinnya pada daerah tropis pada saat awal musim hujan.

ENSIKOPEDIA IKAN AIR TAWAR MILIK ANI WULANDARI SERI PERTAMA

## LANGKAH 4

**Arahkan kursor pada kolom pertama baris kedua, lalu klik menu** [Insert] **lalu** [Picture] **dan** [From File]. **Terbukalah boks dialog Insert Picture. Carilah gambar yang akan Anda masukkan ke dalam kolom ini. Apabila gambar sudah tampil, maka kliklah gambar tersebut. Pada *toolbar*** [Picture], **klik menu** [Text Wrapping] **dan pilih** [ In Front of Text]. **Sekarang gambar dapat Anda perkecil dengan menarik**

## LANGKAH 5

**Sekarang pindahlah ke kolom kedua. Isikan teks yang menjelaskan gambar. Ratakan teks agar lurus kiri. Perbesar ukuran dan jenis huruf agar bisa jelas terbaca. Hilangkan garis yang membatasi antara kolom pertama dan kedua dengan cara mengeklik tombol** [Left Border] **yang berada di *toolbar*** [Tables and Border]**. Jadi, tiap genus ikan membutuhkan dua baris dan dua kolom. Lakukan cara yang sama untuk melanjutkan ensiklopedia pribadi ini sampai kelar.**

**salah satu ujungnya. Jangan lupa, sambil menekan tombol** [Shift] **agar ukurannya proporsional. Perbesar ukuran baris kedua ini dengan cara seperti Langkah 2.**

ILUSTRASI: VIKY

## LANGKAH 6

**Setelah selesai, Anda dan si kecil tinggal menamai dan menyimpan hasil kerja di *hard disk*. Anda dapat mencetaknya untuk dikumpulkan dan dirangkai menjadi sebuah buku. Apabila Anda masih ingin menambahkan lagi genus ikan yang lain, sebaiknya simpan saja terlebih dahulu di dalam PC. Nantinya jika sudah lengkap, dapat Anda cetak dengan menggunakan printer warna. Lihat, ternyata Anda dapat mengajari putra-putri Anda untuk membuat sendiri ensiklopedia pribadi. Selamat berkreasi.**

# JumpaIdola@JagatMaya

*Meski tidak semua, semakin banyak selebriti kita yang punya situs di internet.*

Kalau seorang selebriti sudah menjadi idola Anda, pasti deh Anda akan mencari tahu lebih banyak tentang pujaan Anda itu. Entah dia itu penyanyi, musisi, model, bintang sinetron/film atau bintang-bintang lainnya.

Beberapa tahun silam, Anda boleh bingung untuk mendapatkan informasi lebih mendalam tentang mereka. Paling-paling cuma dari koran atau majalah dan televisi.

Sekarang, semestinya Anda sudah mendapatkan banyak hal, mulai dari riwayat hidup, foto, sampai gosip tentang idola Anda. Ya, karena saat ini boleh dibilang semakin banyak selebriti yang memiliki situs di internet.

Media digital ini setidaknya bisa semakin mendekatkan hubungan antara selebriti dan para penggemarnya. Ia kian melengkapi *fans club* konvensional yang sudah ada.

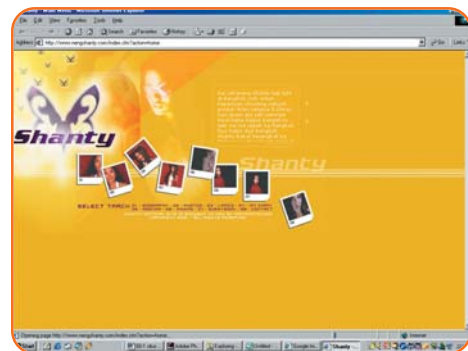
Nah, lewat situs pribadinya, Anda dapat menghadirkan sang idola ke rumah Anda, meski secara maya. Anda bisa melakukan *chatting*, berkirim *e-mail* langsung ke sang bintang, dan juga menelusuri segala hal tentang bintang pujaan Anda itu.

Semua situs itu belum tentu dibangun sendiri oleh si *seleb*. Ada beberapa situs *seleb* yang dibangun oleh *fans* mereka. Biasanya yang disebut terakhir itu diembel-embeli dengan "*unofficial sites of...*". *Nggak* apa-apa, yang penting Anda bisa memperoleh banyak hal, termasuk *wallpaper* yang bisa Anda pajang di *desktop* PC Anda.

ILUSTRASI: VIKY

## Musisi & Grup Musik

Dari sekian banyak musisi yang ada di Indonesia, pasti Anda kenal dengan Iwan Fals. Musisi sekaligus penyanyi yang terkenal dengan lagu-lagu balada ini memang punya banyak penggemar.

Kalau Anda salah satunya dan ingin tahu lebih jauh tentang laki-laki bernama asli Virgiawan Listianto itu, Anda bisa melongok di **www.iwan-fals.com**. Di situs yang dominasi warna pastel ini, Anda bisa mendapatkan beragam informasi, dari biodata Iwan Fals, riwayat perjalanan musiknya, album, galeri lirik lagu, album foto, sampai berita-berita terbaru tentang dirinya.

www.nengshanty.com

Anda pun bisa mendapatkan *e-mail* gratis dengan *domain* **iwan-fals.com**. Mau yang gratisan, klik saja *link*-nya di sini. Anda bisa men-*download* MP3, MIDI lagu-lagu, *wallpaper*, dan *winamp skins* dari pelantun lagu *Bento* ini. Jika Anda penggemar berat Iwan Fals, di sini memang tempatnya untuk memuaskan rasa ingin tahu Anda akan sang idola yang bernama Virgiawan Listanto itu.

Mau yang lain? Anda bisa mengunjungi Katon Bagaskara, vokalis Kla Project, yang juga bersolo karier itu, di **www.katonbagaskara.com**. Beragam informasi ada di situs berselimut warna biru ini.

Selain riwayat Katon sendiri, Anda juga bisa mengetahui proses kreatif dan pembuatan lirik-lirik Katon yang puitis (sebagian pernah dibukukan, lho), dan juga filsafat hidupnya yang mendasari semua itu. Di sini pula tersedia *online shopping*, jika Anda tertarik untuk membeli *merchandise* ala Katon Bagaskara.

Selain dari Katon, Anda juga bisa menengok situs-situs musisi lain seperti **dewabudjana.com**, **chrisye-online.com**, **mypage.rileks.com/stanley** (Stanley Sagala), atau **indra-reborn.com** (Indra Lesmana).

Itu semua situs-situs individual. Bagaimana dengan grup musik? Ada juga sih. Kalau Anda mau tahu berita terbaru tentang grup musik anak muda asal Yogya yang sedang naik daun, Sheila on 7, kunjungi saja **sheilasonic.com**.

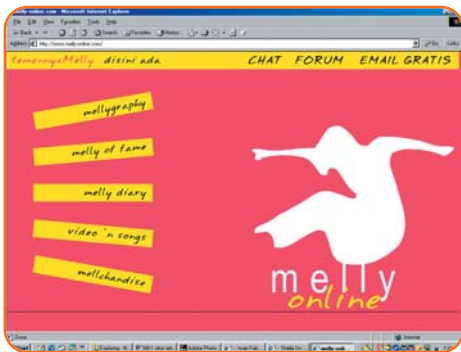
Di situs tersebut Anda bisa mendapatkan biodata masing-masing personel, berita terbaru, bahkan *e-mail* gratis. Anda juga bisa *ikutan* kuis, dan berdiskusi serta *ngobrol* bareng dengan *fans* Sheila on 7 lainnya.

Adapun situs grup-grup kondang lainnya, Anda bisa mengintipnya dari beberapa alamat berikut ini: **dewa19.net**, **klaproject.com**, **sobatpadi.com**, **rif-interactive.com**, **slank.com**, atau **gigiband.com**.

▲ www.sheilasonic.com

## Pelantun nan Jelita

Untuk penyanyi-penyanyi cewek, sebut saja Reza. Ia bisa Anda temui di situs pribadinya, **www.klikrezaartamevia.com**. Seperti situs-situs selebriti lainnya, situs Reza menyediakan infomarsi pribadi mengenai sang penyanyi. Dari biografi, album, galeri foto, sampai jadwal manggung, kesemuanya tersedia.

Anda pun dapat mengunjungi vokalis yang banyak menelurkan lagu-lagu *hit*, Melly Goeslaw. Penyanyi yang agak eksentrik ini punya dua *domain*, yaitu **melly-online.com** dan **mellygoeslaw.com**. Sewaktu-waktu mampir ke situs ini, Anda bisa *chatting* langsung dengan Melly. Anda pun bisa mendapatkan *e-mail* gratis.

▲ www.mellygoeslaw.com

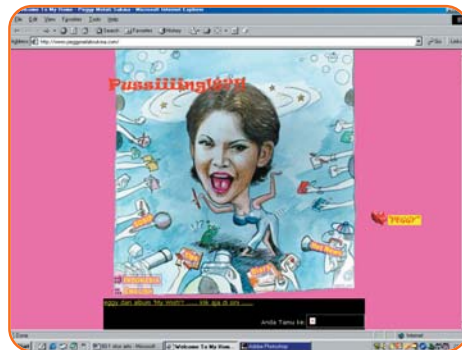
▲ www.iwan-fals.com

Anda penggemar Shanty, penyanyi sekaligus presenter *MTV*, bisa menemuinya di situs **nengshanty.com**. Situsnya boleh dibilang cukup lengkap.

Penyanyi jelita lain yang bisa Anda longok situsnya antara lain **anggun.com**, **krisdayanti.com**, **memes-online.com**, **leonyvitrihartati.com**, **agnes-monica.cjb.net**,**nafa-urbach.com**, **vonny cornellya.com**, **shelomitamusik.com**, dan **mypage.rileks.com/andien**.

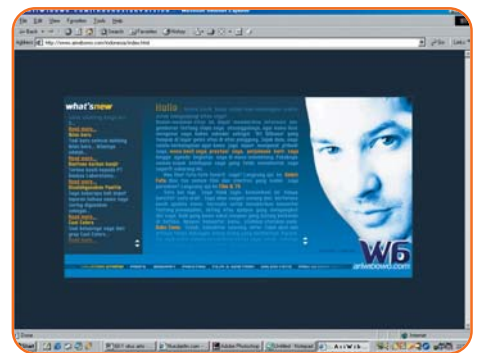
## Bertaburan Bintang

Situs-situs sejumlah bintang film/sinetron Indonesia juga bertaburan di jagat maya. Coba saja Anda klik **peggymelatisukma.com**, situs milik sang bintang yang terkenal dengan kata khasnya: "Pusiiing...!"

Dibuka dengan karikatur lucu Peggy, Anda akan dibimbing ke sejumlah *link* pribadi seperti Diriku, Perjalananku, Galeri Foto, Fans Club, Buku Harianku, gosip, berita, agenda, sampai puisi dan tip karya Peggy. Anda pun bisa berkirim *e-mail* ke Peggy secara langsung.

▲ www.peggymelatisukma.com

Situs yang tidak melulu berisi biodata pribadi di antaranya milik Nurul Arifin (**nurularifin.com**). Meski sepintas berkesan situs pribadi, tapi isinya tidak sebatas ihwal personal. Ada rubrik konsultasi yang dipandu sendiri oleh Nurul Arifin. Dari yang bertema narkoba, gender, wanita, sampai masalah AIDS. Maklum, Nurul sendiri memang dikenal sebagai salah satu *seleb* yang juga aktivis perempuan.

Situs dwi-bahasa itu juga memberikan beragam berita dan artikel. Jika Anda ingin berkonsultasi dengan artis berkacamata ini, Anda tinggal klik *link* konsultasi yang menyediakan formulir konsultasi *online*. Namun, kalau memang Anda ingin tahu riwayat hidup Nurul, ya tetap tersedia.

Ada juga lho situs milik aktor sinetron Ari Wibowo, **ariwibowo.com**. Tampilan situsnya ciamik! Penuh dengan animasi *flash* yang bagus. Untuk isinya memang standar, seperti biodata, perjalanan karir, dan berita seputar sang selebriti.

▲ www.ariwibowo.com

Klik juga **beckytumewu.com**, **nadyaonline.com**(Nadya Hutagalung), **sarahazhari.com**, **hammer.prohosting.com/~jffp** (Jihan Fahira), **mypage.rileks.com/wanda** (Wanda Hamidah), **www.diansastro.com**, **mypage.rileks.com/marcella** (Marcella Zalianty),**putripatricia.com**. Di antara para aktor, ada pula situs **didiriyadi.com**, **atalariksyach.com**, **krisnamukti17.com**, juga situs milik presenter Charles Bonar Sirait (**charlesbonarsirait.com**).

Selain selebriti dari dunia sinetron/film dan tarik suara, terdapat juga situs-situs selebriti dari kalangan olahragawan. Ada **angelique widjaja.com** milik Angelique Widjaja. Di sini Anda bisa melihat berita-berita terkini mengenai turnamen-turnamen tenis, yang diikuti petenis yunior kelas dunia ini.

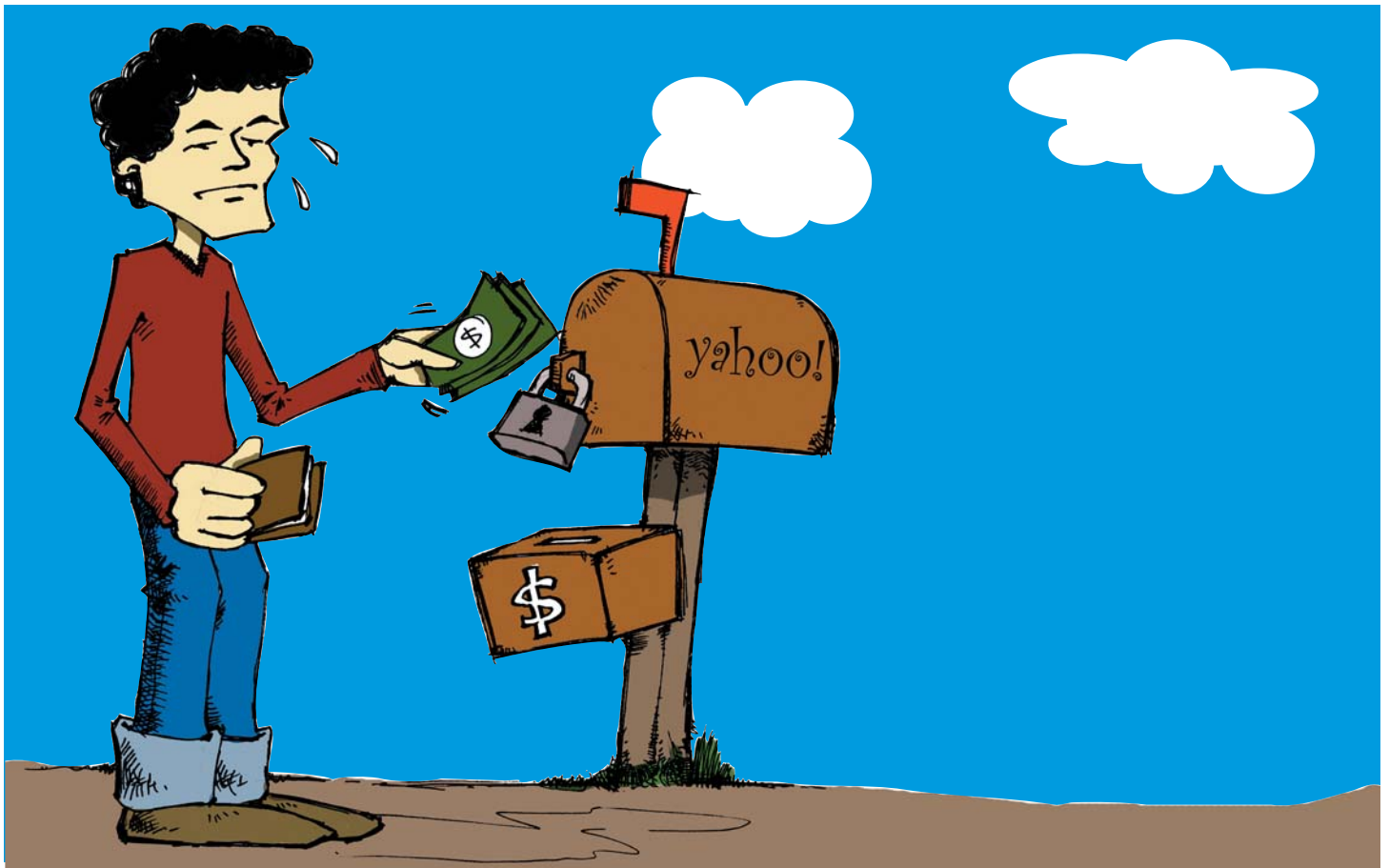
Ada juga situs milik petenis Wynne Prakusya, yang beralamat di **www.mweb.co.id/hub/selebritis/wynne**. Anda penggemar Liza Natalia, yang awalnya dikenal sebagai pesenam dan kemudian beken sebagai ratu joget, bisa mengunjungi situsnya di **mypage.rileks.com/lizanatalia**. Pembalap muda Indonesia Ananda Mikola pun punya situs pribadi di **ananda-mikola.com**.

Memang tidak semua situs selebriti bisa kami tampilkan di sini. Anda sudah tahu alasan klasiknya, keterbatasan tempat. Kalau toh bintang pujaan Anda tak tercakup di sini, kiranya Anda bisa memburunya lewat sejumlah *search engine*. Selamat bereksplorasi.

YUL

### GOSIP...GOSIP...

Jika Anda ingin tahu gosip dan berita terkini menyangkut selebriti, kunjungi saja beberapa situs berikut:

**jaknet.com/x.kabarkabari**
**www.multivisionplus.com**
**www.bintangindonesia.com**
**selebritis.mweb.co.id**
**www.citra-online.com**
**selebs.rileks.com**
**www.indonesiaselebriti.com**

ILUSTRASI: IRVAN

# Yahoo! Bayar? Jangan Gusar!

***Selain Yahoo, masih banyak penyedia layanan POP3 e-mail gratis di internet. So, jangan khawatir.***

Akhirnya, desas-desus berakhirnya layanan *e-mail* gratis dari Yahoo mulai menjadi kenyataan. Paling tidak, ini terjadi pada layanan POP3 gratis mereka, yang mulai bulan April ini telah berubah menjadi layanan berbayar.

Padahal, fasilitas yang satu ini cukup digemari oleh banyak *netter*. Dengan menggunakan fasilitas POP3 gratis tersebut, Anda dapat men-*download* semua pesan *e-mail* ke komputer Anda. Dan Anda dapat membacanya kapan saja secara *offline*, sehingga menghemat waktu *online* Anda.

Memang sih, Anda tetap dapat membuka *e-mail* Anda melalui *website* Yahoo! Namun, bagi Anda yang sudah telanjur terbiasa membuka dan mengirim *e-mail* Yahoo dari program *e-mail client* seperti Outlook Express, tentunya akan merasa keberatan harus "bersayonara" dengan fasilitas yang satu ini.

Keberatan itu yang kemudian mendorong sejumlah pengguna *e-mail* Yahoo mengedarkan petisi penolakan terhadap kebijakan Yahoo tersebut. Petisi tersebut telah beredar di beberapa milis di internet.

## Banyak Alternatif

Sebenarnya sih Anda tidak perlu bingung dengan ditutupnya layanan gratis POP3 Yahoo. Masih banyak kok layanan *e-mail* berbasis POP3 lainnya yang gratis, dan tidak kalah bagus dengan Yahoo. Baik itu situs lokal maupun situs luar.

Sebut saja layanan POP3 *e-mail* dari situs **mail.telkom.net**. Sama halnya Yahoo, layanan POP3 Mail gratis dari Telkom ini dapat Anda akses baik dari program *e-mail client* maupun melalui situsnya.

Hanya saja, kapasitas *mailbox* yang disediakan tergolong lebih kecil dibandingkan dengan Yahoo, yang memberikan kapasitas *mailbox* 6 Mb. Telkom.net hanya menyediakan kapasitas *mailbox* sebesar 3Mb saja.

Situs lokal lain yang menyediakan layanan POP3 *mail* gratis adalah situs **www.selebritiindonesia.com**. Cuma, tidak banyak informasi yang didapat dari situs ini, baik mengenai besarnya kapasitas *mailbox* atau pun fitur-fitur apa saja yang dimiliki layanan ini.

Alternatif lain, Anda bisa berburu layanan POP3 *mail* gratis dari situs-situs luar, seperti **www.hotpop.com**. Di sini Anda bisa memilih tujuh alamat *e-mail* alternatif yang disediakan, antara lain @hotpop.com, @bobon.net, dan gamebox.net.

Selain juga menyediakan fitur *e-mail forwarding*, situs tersebut menyediakan kapasitas *mailbox* sampai 100 Mb – cukup besar untuk menyimpan ribuan *e-mail* berbentuk teks biasa.

▲ www.hotpop.com

▲ mail.telkom.net

Anda juga bisa mencoba **www.softhome.net**. Di sini Anda menikmati fitur POP3, SMTP, dan Webmail secara gratis. Untuk versi gratisnya, Anda akan mendapatkan kapasitas *mailbox* sebesar 15 Mb, dengan jumlah *e-mail* yang disimpan tidak boleh lebih dari 500 pesan.

Transfernya pun dibatasi 45 Mb setiap bulannya, dan Anda hanya diperbolehkan men-*download e-mail* Anda setiap 10 menit sekali ke komputer Anda, menggunakan program *e-mail client* Anda.

Situs lain yang menyediakan POP3 gratis adalah **www.myrealbox.com**. Keunggulan dari layanan ini adalah tidak adanya iklan yang menyertai, seperti yang sering Anda temui di situs layanan gratis lainnya. Kapasitas *mailbox* 10 Mb kiranya sudah lumayan besar, apalagi jika Anda sudah terbiasa menggunakan *e-mail* Yahoo yang hanya berpasitas 6 Mb saja.

▲ www.subdimension.com/freemail/

Jika Anda masih membutuhkan tuntunan dalam menggunakan layanan POP3 mail, Anda dapat mengunjungi **www.newmail.net**. Di situs ini Anda bisa membaca tuntunan dalam mengeset fitur POP3 *e-mail* secara *step by step*, dengan mengeklik *link* "Smtp - new settings" yang ada di menu sebelah kiri.

Selain itu, Anda juga bisa mendaftar ke penyedia POP3 *mail* gratis di situs **www.subdimension.com/freemail/index.html**. Juga sama dengan Yahoo bahwa selain melalui program *e-mail client*, Anda dapat mengecek *e-mail* Anda langsung melalui *website*-nya.

Anda mendapatkan kapasitas *mailbox* sebesar 6 Mb, dan 2Mb kapasitas penyimpanan pada folder *webmail*. Yang patut diperhatikan adalah jangan sekali-kali menggunakan alamat *e-mail* ini untuk melakukan *spaming*, karena Anda akan dikenai denda minimal US$ 5 (sekitar Rp 48.000) untuk setiap *e-mail*-nya.

Khusus untuk Anda yang sudah terbiasa menggunakan program *e-mail client* buatan Microsoft seperti Outlook Express atau Microsoft Outlook. Sebenarnya Anda bisa juga *lho* memanfaatkan POP3 Hotmail.

Anda dapat mendaftarkan *e-mail* Hotmail Anda melalui alamat **www.hotmail.com**.

Satu yang menjadi keuntungan jika Anda menggunakan Hotmail, yaitu Anda akan dipermudah dalam mengeset *e-mail* Anda pada kedua program *e-mail client* di atas. Semuanya sudah diset otomatis oleh Microsoft.

Masih banyak lagi situs-situs penyedia layanan POP3 *mail* gratis, walaupun banyak juga yang sudah mendahului Yahoo mengganti layanan gratis mereka menjadi berbayar. Beberapa situs lain yang masih menyediakan layanan POP3 gratis, bisa Anda lihat pada boks.

## Membuat POP3 Mail Sendiri

Bagi Anda yang menginginkan POP3 *e-mail* yang lebih pribadi, kenapa tidak membuat sendiri saja alamat *e-mail* dengan nama keluarga Anda? Cukup dengan membeli nama *domain* yang sama dengan nama Anda, kemudian tinggal di-*hosting* di *mailhosting*, maka jadilah *e-mail* POP3 pribadi Anda.

Misalnya, Anda bernama Budi Purnama. Anda bisa membeli *domain* www.purnama .com. Kemudian, Anda sewa *hosting* untuk *domain* Anda tersebut.

Nah, dari situ tentunya Anda bisa membuat *e-mail account* seperti budi@purnama.com. Jika Anda sudah berkeluarga, Anda juga dapat membuatkan alamat *e-mail* untuk mereka seperti namaistri@purnama.com, anak1@purnama.com, dan anak2@purnama .com. Jadi deh, alamat POP3 *mail* keluarga yang eksklusif.

Mahal? Nggak juga. Sebab, saat ini harga

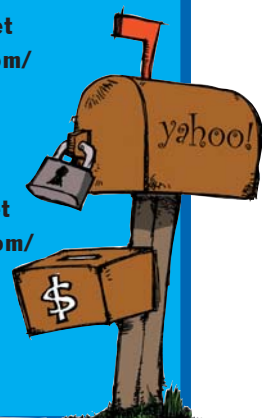
▲ www.softhome.net

▲ www.tukangweb.com

*domain* dan *hosting* sudah makin murah. Anda bisa membeli *domain* dengan harga Rp 77.000/tahun, dan sewa *domain* Rp 120.000/tahun seperti yang ditawarkan oleh **www.tukangweb.com**. Jadi dengan bekal Rp 197.000/tahun, Anda bisa menikmati *e-mail* pribadi yang eksklusif selama satu tahun.

Ingin tahu lebih lanjut? Tunggu saja edisi mendatang komputer*akt!f*. Di situ akan dibahas langkah demi langkah membuat *e-mail* eksklusif sesuai dengan nama Anda. DERRY

## LAYAK COBA

- **www.mundomail.net**
- **eo.yifan.net**
- **www.gmx.net**
- **www.postmark.net**
- **www.123india.com/mail**
- **www.tarantula-cam.com/free_email.html**
- **www.saintmail.net**
- **www.flashmail.com/**
- **amail.co.uk/pop3.htm**
- **jokyo.com**
- **www.tiscali.fr**

# Bersikap Manis dalam Bermilis

*Berkomunikasi dengan banyak orang tentu tak boleh sembarangan. Sikap etis sebaiknya tetap Anda jaga.*

Setelah sebelumnya Anda mengenal sopan santun dalam ber-*e-mail* (komputeraktif edisi 25/10 April 2002), ada baiknya juga Anda paham untuk tetap beretiket di *mailing list* (milis) atau eGroups, misalnya. Memang tidak berbeda jauh dengan *e-mail*, karena medianya memang sama.

Hanya saja, lewat milis ini Anda tidak saja berinteraksi dengan satu orang. Surat elektronik Anda akan dibaca oleh banyak orang – terutama para anggota milis, baik mereka yang tinggal di dalam negeri maupun luar negeri.

Karena itu, ada Netiket standar milis yang mestinya Anda terapkan, agar pesan Anda dapat dan mudah dibaca oleh semua anggota milis. Dasarnya memang mengacu pada Netiket ber-*e-mail*, tapi ada beberapa aturan khusus yang mesti Anda ikuti. YUL

ILUSTRASI: VIKY

## Rambu-rambu Bermilis

- **Subyek jelas**. Isilah subyek dengan tulisan yang mencerminkan isi *e-mail*. Hal ini akan mempermudah anggota lain menyeleksi pesan yang tidak diinginkan.
- **Perhatikan kapasitas file**. Berhati-hatilah dalam mengirimkan *attachment file*. Lihat dulu ukuran *file*-nya. Jangan mengirim *file* besar ke *mailing list* yang bisa menyebabkan anggota lain kesulitan men-*download e-mail* lainnya. Usahakan besar maksimumnya 100 Kb.
- **Kutip yang perlu saja**. Dalam berdiskusi seringkali Anda me-*reply mail*, dan pastinya terdapat pengulangan kata-kata *e-mail* hasil *reply* tersebut. Hapuslah bagian-bagian yang tidak perlu. Terutama pula bila terdapat iklan dalam *e-mail* hasil *reply*.
- **Japri**. Saat Anda me-*reply*, ada dua opsi yang bisa Anda pilih: ke dalam milis atau ke anggota milis secara personal. Jika pesan Anda bersifat pribadi atau tidak penting untuk anggota milis lainnya, usahakan mengirimnya melalui jalur pribadi (japri) secara langsung.
- **Signature jangan panjang**. Sisipkan *e-mail* Anda dengan signature atau nama dan alamat *e-mail* Anda. Panjangnya cukup empat atau lima baris saja. Hal ini akan memudahkan bagi anggota lain untuk mengirim *e-mail* secara japri ke Anda.
- **Off Topics**. Jika pesan Anda bertema di luar topik milis tersebut, sisipkan akronim OT (Off Topics) atau OOT (Off of Topics) pada subyek pesan.
- **Waspadai perkataan**. Ingatlah, pesan Anda akan dibaca oleh ratusan orang dan akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Karena itu, jangan mengatakan sesuatu yang akan Anda sesali nantinya. Jangan lakukan *flaming* (mengirim *e-mail* yang bersifat mengancam dan ofensif) meski Anda tak sependapat dengan orang lain.
- **Hati-hati bercanda**. Anggota milis lain bisa saja menanggapi secara serius pesan yang Anda maksudkan untuk bercanda. Untuk membedakan pesan Anda bercanda atau tidak, beri inisial <G> (grin) atau emoticon *smiley*. Atau bisa juga <BG> untuk "big grin" dan <VBG> untuk "very big grin".
- **Informasi personal**. Hati-hatilah dalam mengirim informasi personal Anda, seperti alamat rumah dan nomor telepon. Jika Anda belum bisa mempercayai anggota milis lain, hal ini akan membahayakan Anda.
- **Jangan gunakan autoresponder**. *Autoresponder* akan secara otomatis menjawab setiap pesan yang masuk ke *account*, jika Anda tidak sedang ada di tempat. Hal ini akan membuat banyak orang kesal dengan jawaban *e-mail* otomatis tersebut.
- **Membuat polling**. Jika, Anda ingin membuat suatu *polling* kepada setiap anggota milis, mintalah mereka agar menjawab *polling* tersebut untuk merespon secara pribadi langsung ke *e-mail account* Anda. Sebab, *polling* bisa mengakibatkan munculnya *reply* yang cukup banyak.
- **No unsubscribe message**. Jangan pernah mengirimkan yang berisi perintah kepada moderator untuk meng-*unsubscribe* keanggotaan ke dalam milis.
- **Hindari pesan singkat**. Usahakan hindari *one liner*. Hal ini akan seringkali membuat kesal para anggota lain, karena membuang waktu.
- **Dilarang spamming**. Jangan melakukan *spamming*, yaitu mengirimkan *e-mail* berisi iklan-iklan atau *junk mail*.

SUMBER: HSPINFO.COM, IMPERIALCLUB.COM, MADRONE.COM

### JARGON

**Mailing list** Suatu *list* berisi alamat-alamat *e-mail*. Jika Anda mengirimkan sebuah *e-mail*, maka pesan itu akan dikirimkan ke semua alamat *e-mail* yang terdapat di *list*.

**Signature** Identifikasi pengirim pesan atau *e-mail* yang disisipkan pada *e-mail* yang dikirimkan.

# net chart

## 5 SITUS TERBAIK

**www.ifloristnet.com**
Semakin banyak situs penjual bunga bermunculan. Inilah salah satunya. Situs ini menerima pesanan nonstop 24 jam sehari, tujuh hari dalam seminggu.

**www.korantempo.com**
Tentu Anda sudah kenal dengan koran harian yang diterbitkan oleh grup Tempo. Nah, inilah versi *online* dari *Koran Tempo*.

**www.inixindo.co.id**
Sejumlah informasi tentang kursus komputer, baik sistem operasi Unix maupun Windows, bisa Anda temukan di sini. Jadwal dan biaya kursus juga tersedia.

**www.detakanalisis.com**
Jika Anda haus akan berita-berita politik sampai ekonomi termutakhir, khususnya yang sedang menghangat di dalam negeri, Anda bisa kunjungi situs yang satu ini.

**indonesianaviation.com**
Anda yang berkarir di dunia penerbangan atau yang suka dengan dunia tersebut, bisa mengunjungi situs komunitas yang ini.

## SITUS SELEB CILIK

Walaupun masih relatif sedikit, sudah ada lho selebriti cilik kita yang nampang di internet melalui situs-situs pribadi mereka. Anda bisa mengajak putra-putri Anda untuk menengoknya. Siapa tahu ada di antaranya yang menjadi idola si buyung dan upik.

**www.joshuasuherman.com**
Ayo "ngobok-obok" situsnya Joshua. Dari biodata, foto-foto, sinetron, agenda, album, sampai *merchandise* seperti topi khas Joshua, bisa ditemukan di sini.

**www.friscapriscilia.com**
Situs yang didesain sangat bagus dan khas anak-anak ini punya fitur cukup lengkap dan *up to date*, serta disajikan dalam dua bahasa – Indonesia dan Inggris.

**www.jessicakarina.com**
Situs penyanyi cilik Jessica Karina ini selain berisi biodata dan galeri foto, juga menyediakan dua lagu dalam format MP3 yang bisa Anda *download*.

**www.megautami.20m.com**
Ingin tahu lebih jauh tentang Mega Utami? Kunjungi saja situs resmi penyanyi dan bintang sinetron ini. Isinya lumayan lengkap lho

## SITUS PILIHAN EDISI INI

**www.123xfun.com**
Bosan dengan ringtone dan logo ponsel Anda? Kunjungi saja situs ini, koleksi logo & *ringtone*-nya cukup "baru". Anda juga bisa memperoleh layanan *music letter*, yang memungkinkan Anda merekam ungkapan perasaan Anda melalui ponsel.

# Medal of Honor: Allied Assault

***Bersiap-siaplah untuk terjun ke medan pertempuran yang sangat menegangkan.***

Yang satu ini memang *game* dar-der-dor, atau sering disebut jenis first-person shooter (FPS). Namun, dibanding *game* sebelumnya dari jenis yang sama seperti *Return to Castle Wolfenstein*, *Medal of Honor: Allied Assault* punya kelebihan yang mungkin sulit tertandingi.

Dilihat dari plotnya sih tak ada yang istimewa. Tak ada yang baru. Anda bermain sebagai seorang prajurit yang diperintah menerobos wilayah musuh. Ada enam misi rahasia dan 30 *level* yang harus diselesaikan.

Kadang-kadang Anda harus maju sendiri, tapi terkadang juga dibantu oleh sekutu-sekutu yang dikendalikan komputer. Mereka akan melakukan tindakan perlindungan dengan menembak ke posisi lawan ketika Anda bergerak maju.

Di atas kertas, *game* ini menyerupai skenario standar World War II (Perang Dunia II), tapi mengenai eksekusinya ak ada yang standar. *Medal of Honor* jelas menyingkirkan *Wolfenstein* dan FPS di segala *level*.

Grafik dan desainnya sungguh mengagumkan. Begitu juga dengan tingkat realitasnya. Kalau ingin disejajarkan, ia adalah *game* Perang Dunia II seperti *Operation Flashpoint* plus pasukan, tank dan pesawat Nazi yang mengesankan.

Kondisi mendekati realitas juga bisa Anda saksikan ketika seorang tentara musuh terpojok. Dia akan menembak secara membabi-buta atau melempar granat secara acak. Sementara itu, tanah akan berlubang akibat ledakan granat, penerangan *spotlight* dari pasukan musuh akan terus mencari Anda, dan anjing-anjing pemburu terus mengendus bekas jejak Anda. Jarang ada *game* yang mendatangkan ketegangan semacam itu pada Anda.

Pada *games* sejenis yang lain, biasanya para pengembang lebih cenderung mengutamakan pemrogramannya, bukan penyampaian urutan ceritanya. Di *Medal of Honor* tidak demikian.

Dari menaiki jip pertama kali sampai menerobos wilayah yang diduduki musuh, yang tiba-tiba saja terjerumus ke dalam pertempuran habis-habisan di jembatan Remargen, Anda akan merasakan suatu tingkat permainan yang sebelumnya hanya ditonton di bioskop.

▲ **TANTANGAN. Musuh-musuh Anda tidak hanya menyerang dari darat, tapi juga dari udara.**

Di antara Anda akan mendengar atau malah menyaksikan misi penyerangan di Pantai Omaha. Tentara-tentara Anda akan dikirim untuk menyerbu pantai Normandia, seperti model film *Saving Private Ryan*, di bawah gempuran senapan mesin yang mengerikan. Pastilah hal semacam ini bakal berkesan pada Anda.

Bahkan setelah berhasil menuntaskan segala sesuatunya, Anda bisa memikirkan kembali apakah misi tersebut bisa diselesaikan secara lebih efisien. Memang ada cara untuk melakukan pengembangan dalam *Medal of Honor*. Beberapa *level* bisa dibuat lebih lama dan memberi kebebasan untuk dieksplorasi. *Game* mana saja sih yang bisa seperti ini?

Untuk membuktikan segala kehebatannya, Anda kiranya perlu menjajal *game* yang dikembangkan oleh 2015 dan diterbitkan oleh Electronic Arts ini. Dan Anda, para penggemar *game* ber-*genre action* dan FPS, pantas memilikinya. CA | FARID

◀ **TERBAIK. Dengan grafik yang luar biasa, pantaslah bila game ini mendapat nilai bintang lima.**

## Detil

**Harga:** US$ 45 (sekitar Rp 430.000)
**Usia:** 15+
**Web: www.mohaa.ea.com**
**Persyaratan minimum:** PII 450 MHz, memori 128 Mb, kartu grafik 3D, ruang *hard disk* 1229 Mb, *sound card*, DirectX v8.0
**Nilai:** ★★★★★
**Perlu dipertimbangkan:** Return to Castle Wolfenstein, Operation Flashpoint, Hidden and Dangerous

# The Sims: Vacation

***Anda perlu membawa sims Anda keluar rumah menuju tempat berlibur.***

Kiranya Anda para *gamer* sudah akrab dengan serial *The Sims*, *game* yang dikembangkan oleh Maxis dan diterbitkan Electronic Arts. Game ini mulai dirilis pada tahun 2000, dan sejak itu ia menjadi popular dan mencapai sukses dalam penjualan.

Sejak tahun itu hingga 2002, setidaknya sudah ada empat serial *The Sims* yang diterbitkan, yakni *The Sims: Livin's Large*, *House Party*, *Hot Date*, dan yang terbaru adalah *Vacation*. Yang disebut terakhir ini dirilis pada 26 Maret 2002 lalu.

Sepertinya *The Sims: Vacation* diharapkan oleh penerbitnya akan memberi napas segar pada serial ini, dan tentunya bisa kembali membawa keberhasilan dalam penjualan.

Dalam *game* ini, karakter-karakter Anda, atau sebut saja *sims*, akan menelepon biro perjalanan dan pergi ke salah satu dari tiga lokasi liburan – kawasan untuk *camping*, tempat wisata musim dingin, dan pantai.

Inti permainannya bisa dibilang tak berubah bila dibandingkan dengan serial sebelumnya. Namun, Anda akan diajak ke wilayah-wilayah baru sebagaimana dalam *Hot Date*, di mana Anda membawa *sims* keluar dari rumah mereka.

Semua area baru dalam *Vacation* dilengkapi dengan berbagai *item* yang sesuai dengan masing-masing kawasan, seperti tempat untuk *snowboarding*, bola voli pantai dan sebagainya. Anda bisa menghilangkan satu item atau bahkan keseluruhan dari yang sudah tersedia, untuk kemudian Anda ganti dengan *items* baru yang Anda sukai.

*Game* yang satu ini memang dipenuhi *item* atau piranti baru, yang bisa Anda gunakan baik untuk tempat liburan maupun rumah *sims* Anda. Kebanyakan hal baru di sini merupakan aktivitas kelompok, yang tentunya sangat cocok untuk keluarga inti *sims* Anda. Aktivitas-aktivitas tersebut meliputi pembuatan boneka salju, memancing di sebuah dermaga pendek, permainan pencarian dengan detektor metal dan lain-lain.

Tambahan yang menonjol dalam permainan intinya adalah sovenir – barang-barang dengan berbagai nilai yang bisa dimenangkan oleh *sims* Anda, entah melalui permainan karnaval atau menemukan sesuatu dengan menggunakan detektor metal. Mereka bisa saja dihadiahi sovenir oleh direktor liburan di sebuah lokasi wisata, atau bisa juga membelinya. Tentu saja sovenir yang paling sulit diperoleh merupakan yang paling berharga – hal ini langsung menambah nilai "ruang" di rumah Anda, dan juga menyediakan bonus-bonus lainnya.

Kendati banyak tambahan baru, *The Sims: Vacation* tetaplah jenis *The Sims*. Jadi, Anda tak perlu berharap tertalu muluk-muluk soal peningkatan tampilan grafiknya. Ia masih seperti paket-paket sebelumnya, mulai dari latar belakangnya sampai karakter-karakternya.

Cuma, ada beberapa wajah dan perangkat baru yang menyenangkan, termasuk sejumlah animasi baru yang lumayan ekspresif. *Sims* Anda terlihat melakukan lompatan akrobatik saat bermain *snowboarding*, berlutut ketika membuat boneka salju, atau ada *sims* anak-anak dalam pelukan sang ayah sambil memandangi hasil keterampilan tangan mereka.

Dan yang menarik lagi, di setiap lokasi liburan ada karakter maskot yang berbeda. Maskot yang ukurannya gede ini biasanya mengenakan pakaian berbulu, dan membuat gerakan-gerakan yang menyenangkan, seperti tersenyum, berjalan di tempat atau kadang-kadang memeluk para pengunjung.

*Vacation* memiliki suara yang bagus. Sudah pasti suara-suara tersebut adalah suara khas *sims*. Ada pula dimasukkan musik baru di lokasi-lokasi liburan.

Namun sayangnya, sebagaimana paket-paket *The Sims* sebelumnya, *Vacation* masih saja tidak sempurna. Maksudnya, *game* terbaru ini belum benar-benar memecahkan persoalan-persoalan dasar *The Sims*. Misalnya, gerakan kameranya lamban dan kaku seperti biasanya, dan *sims* Anda masih mengalami kesulitan menemukan jalan sehingga terkadang mandek di pojokan atau dekat obyek lainnya.

Meskipun demikian, *game* ini tetap menarik dimainkan. Apalagi bila Anda memang gemar bermain strategi. FARID

▲ **VARIATIF. Kualitas grafiknya tak terlampau berubah, tapi aktivitas sims Anda semakin kaya.**

▶ **AKTIVITAS KELOMPOK. Di pantai, keluarga inti sims Anda bermain bola voli secara bersama.**

**Detil**

**Harga:** US$ 30 (sekitar Rp 285.000)
Usia: 15+
**Web: thesims.ea.com**
**Persyaratan minimum:** PII 300 MHz, memori 64 Mb, 4X CD-ROM, SVGA, VRAM 2 Mb, ruang *hard disk* 700 Mb, mouse, sound card, DirectX v7.0
**Nilai:** ★★★★
**Perlu dipertimbangkan:** The Sims: Hot Date

# Aksi & Kreasi di Depan PC

**Mereka datang, dan menggunakan alat yang belum pernah mereka gunakan. Ternyata menghibur dan menantang!**

Keempat pasang mata keluarga Imam Fathuroji memandangi layar komputer. Bergantian anak beranak itu memegang *mouse* di depannya, seolah tak kenal lelah. Padahal, sudah hampir dua jam itu sejak matahari tergelincir ke Barat mereka duduk bersama di seperangkat sofa rotan, di tengah mal pula.

Tawa renyah menyelingi aktivitas mereka saat merangkum musik. Ya, bukan sebuah kebetulan Minggu siang 7 April 2002 itu mereka berkumpul bersama di Supermal Karawaci, Tangerang.

Mereka memenuhi undangan komputer**akt!f** dan Intel Indonesia Corporation untuk mengikuti Consumer Digital Workshop 2002. Kegiatan yang merupakan pertama kalinya ini diikuti oleh lima keluarga terpilih dari wilayah Jabotabek.

Ya, selain keluarga Imam memang ada empat keluarga lainnya yang terpilih mengikuti *workshop* tersebut, yaitu keluarga Rico Gosal, Frans Budiarto, Benny Siregar dan Akur Sudianto. Keluarga-keluarga itu tadinya merupakan bagian dari 548 calon keluarga peserta yang masuk ke redaksi komputer**akt!f** melalui e-mail, faksimili dan surat.

Dalam acara yang berlangsung sekitar empat jam, para keluarga terpilih ini diberi kesempatan untuk menikmati kecanggihan dan kemudahan teknologi komputer Pentium 4 untuk ragam aplikasi multimedia rumahan. Selain membawa pulang ragam hadiah digital, masing-masing keluarga tersebut juga berhak atas peminjaman satu unit PC berbasis prosesor Intel Pentium 4 selama sebulan penuh.

"Menyenangkan sekali, menggembirakan sekali. Benar-benar mudah," komentar Akur Sudianto yang berprofesi sebagai guru di wilayah Tangerang.

**▼ ASYIK UTAK-ATIK. Salah satu keluarga terpilih tampak tekun mengutak-atik aransemen musik eJay saat lomba meramu musik berlangsung.**

FOTO: RANO KUSUMA

Walau serius membela "korps"-nya masing-masing, di sepanjang hari itu yang tampak adalah keceriaan masing-masing keluarga dalam memanfaatkan komputer.

## Ayah Dominan, Ibu Antusias

Masing-masing keluarga yang hadir menyertakan empat orang anggotanya – ayah, ibu dan dua orang anak – untuk mengikuti ketiga lomba utama, yaitu membuat label CD, merangkum musik dan membuat video keluarga.

"Yang mengerjakan anak saya semuanya. Saya hanya mengarahkan, terutama saat *editing* agar ada iramanya," cerita Akur soal pengalamannya hari itu bekerja sama dengan anggota keluarganya.

Keluarga Akur boleh jadi lain, tapi dari sekian keluarga itu, kebanyakan aktivitas di depan komputer memang tampak berada dalam kendali sang ayah. Ternyata situasi demikian merupakan gambaran kondisi di rumah sesungguhnya, bahwa selama ini sang ayah lah yang lebih dominan memegang komputer. Kebutuhan pekerjaan ternyata memang mendorong situasi seperti itu.

Frans Budiarto misalnya, adalah seorang IT Manager di PT KIA Mobil Indonesia. Ia memiliki empat buah PC di rumahnya, dan dua buah laptop. Keempat PC tersebut dibuat jaringan, dengan salah satu terminal menjadi server-nya.

"Kalau *laptop*-nya, satu dipakai saya, satu dipakai istri saya," akunya.

Peserta lainnya, Imam Fathuroji, atau yang lebih dikenal sebagai "*one-man guitarist*", juga banyak memanfaatkan komputer di rumahnya untuk membuat musik sendiri. Maklum, bapak dua anak ini memang seorang musisi tulen.

Dengan *software* untuk meng-*compose* musik, seperti Cakewalk, Imam memproduksi sendiri albumnya *AccousticFunk* (2002). Wow!

Akur Sudianto yang berprofesi sebagai seorang guru lebih mengenal komputer saat mencoba membuat situs sendiri. Sementara Benny Siregar yang sekarang mengambil S2 lebih banyak menggunakan komputer untuk mengetik makalah. Benny juga pernah mengambil kursus desain web.

Lantas bagaimana dengan aktivitas berkomputer para ibu?

"Istri saya malah tidak pernah pakai komputer," kata Rico.

Komentar-komentar serupa dilontarkan oleh beberapa kepala keluarga lainnya. Kalau pun ada, banyak kegiatan berkomputer yang masih sebatas pekerjaan, seperti yang dilakukan istri Frans Budiarto, Sri Mulyati.

Sri mulai mengenal komputer sejak tahun 1998. Karena tuntutan pekerjaannya di bagian promosi PT Sari Ayu, Sri pun mahir berkomputer, terutama saat memberi presentasi dan ber-*email*.

"Waktu disuruh membuat presentasi, pasti punya saya yang paling bagus," candanya.

"Kalau Ibu (komputernya) untuk mendengarkan musik atau memutar film kalau tidak kebagian menonton televisi," ujar Akur bercerita soal aktivitas berkomputer istrinya.

## Mudah dan Menyenangkan

Ya, tingkat pemakaian komputer para keluarga tersebut memang relatif baik, namun kebanyakan masih berorientasi pada pekerjaan. Di acara Consumer Digital Workshop 2002 sebagian dari mereka baru *ngeh* kalau ternyata ada *software* mudah yang dapat digunakan untuk memperkaya aktivitas berkomputer.

"Saya *nggak nyangka aja*, ternyata kita juga bisa bikin musik sendiri – *kayak* orkestra," ceplos Sri soal *software* eJay yang dipakainya saat acara.

Begitulah, komputer memang memudahkan dan menyenangkan. Bahkan untuk anak-anak sekalipun.

Fidzah (11) dan Fakhria (9), anak-anak Imam, termasuk beruntung, karena ayah mereka selalu melibatkan keluarganya dalam pembuatan musik lewat komputer. Fidzah mengaku telah terbiasa membuat *scorewriter* sendiri, membuat kartu nama dan sisipan buku. Maka tidaklah heran ketika ditanya mengenai lomba termudah dalam acara *workshop*, Fidzah menjawab: "Membuat musik".

Nah, ketika di sekolah anak-anak pun tidak bisa mendapatkan semua itu secara memadai, maka orangtua sebenarnya harus bisa membantunya. Karena dunia digital adalah masa depan mereka.

"Anak-anak pun telah mendapat pelajaran komputer di sekolah, tapi program-program yang diajarkan sudah ketinggalan jaman. Mungkin karena komputer disekolahnya masih 386," kata Akur mengungkapkan salah satu kenyataan yang ditemuinya. Wajarlah kalau akhirnya ia memutuskan untuk mengajarkan sendiri komputer kepada anaknya.

Acara seperti Consumer Digital Workshop 2002 ini bagi Akur dan Frans cocok untuk semakin mendekatkan keluarga dengan teknologi komputer terkini dan cara-cara pemanfaatannya. "Kalau bisa, (dalam acara selanjutnya), si anak yang lebih disoroti," kata Frans.

"Ya, memancing anak-anak dan juga pemula untuk berkreasi," timpal Benny Siregar.

Acara ini sendiri bukan hanya milik kelima keluarga itu. Pengunjung acara juga terlihat menikmati beragam *workshop* kecil yang tersedia, seperti mendesain T-Shirt, menghias kaleng, membuat stasioneri pribadi dan sebagainya. Dari sekian *workshop* kecil itu, pengunjung tampak begitu antusias dengan *workshop* mendesain T-Shirt.

komputer**akt!f** mau pun Intel tidak menutup kemungkinan acara serupa akan digelar di kota lain atau dengan skala yang lebih luas. Tunggu saja! FENNY, IYAN | PRAM

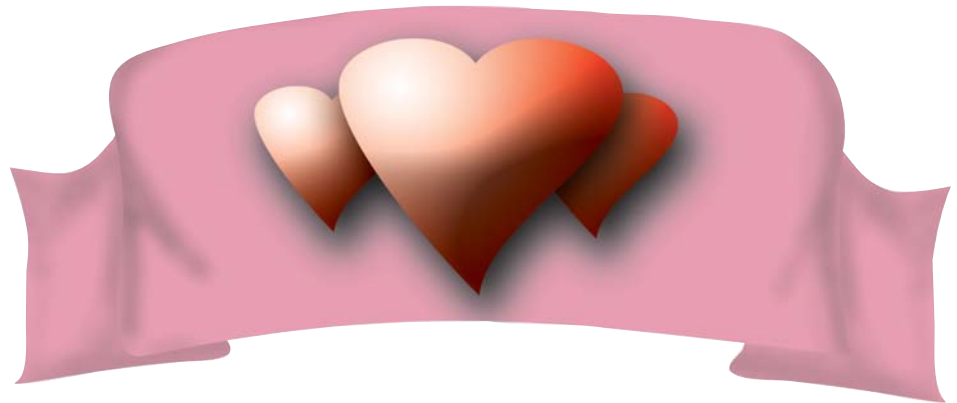
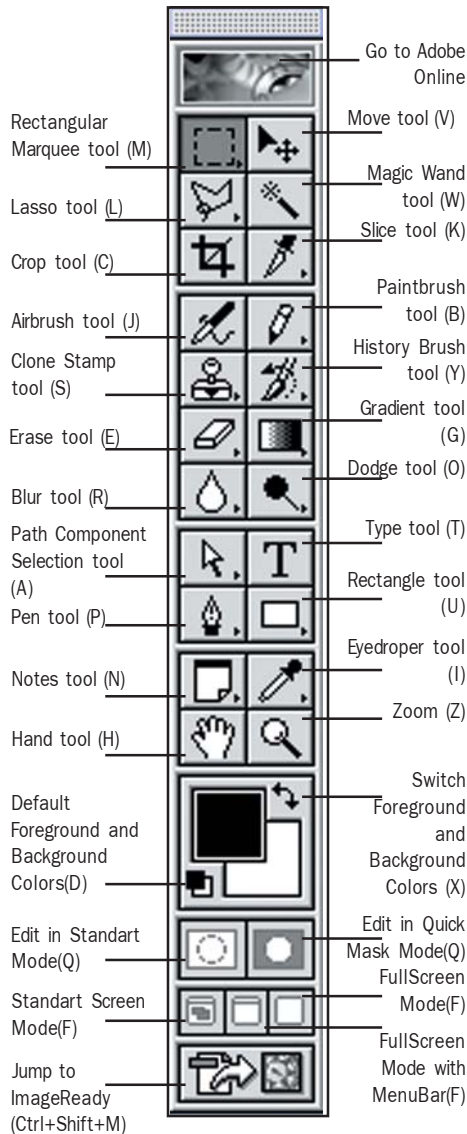
FOTO: RANO KUSUMA

▲ **MUDAH. Semua usia, baik pria atau wanita bisa memanfaatkan komputer dengan mudah.**

▼ **RAMAI. Pengunjung memadati arena Consumer Digital Workshop 2002.**

FOTO: RANO KUSUMA

# Memainkan Pena (II)

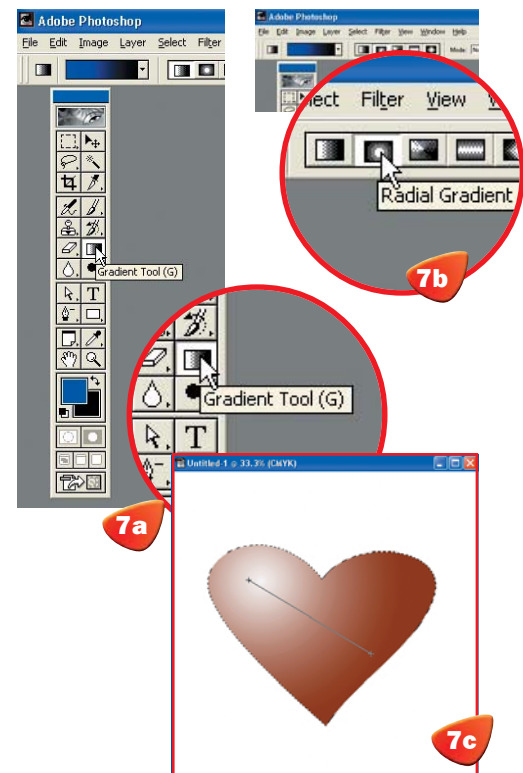
*Sudah terbukti, menggunakan pen tool itu gampang. Sekarang perkayalah hasil coretan Anda.*

Jika dulu Anda mungkin hanya mengenal Photoshop hanya sebagai *software* untuk memanipulasi foto, itu tidak salah – tapi tidak seratus persen benar. Mengapa? Karena sebenarnya masih banyak lagi yang bisa Anda lakukan dengan *software* ini, misalnya pada edisi ini. Anda akan mengetahui lebih banyak lagi tentang fasilitas-fasilitas yang disediakan dan betapa mudahnya Anda menggunakannya.

Ingat, untuk menghasilkan sebuah karya yang besar, Anda tidak selalu harus menjadi seorang profesional. Memang semua harus dimulai dari yang kecil dulu untuk menjadi besar.

Kali ini Anda akan bisa melatih kepekaan Anda dalam membuat sebuah gambar bentuk, apakah sudah sesuai atau belum, apakah bentuk ini sudah proporsi atau belum.

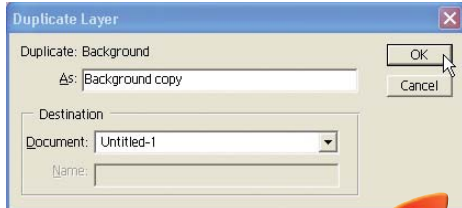
Bagi Anda yang tidak bisa atau belum biasa mengambar dengan tangan, itu tidak menjadi masalah, karena Anda bisa mengatur bentuk yang Amda buat agar sesuai dengan apa yang Anda inginkan, tanpa harus membuang banyak kertas.

Biar Anda selalu ingat, maka *toolbox* secara keseluruhan akan tetap ditampilkan seperti pada edisi kemarin. Nah selamat mencoba!

ARIYO

## LANGKAH 7

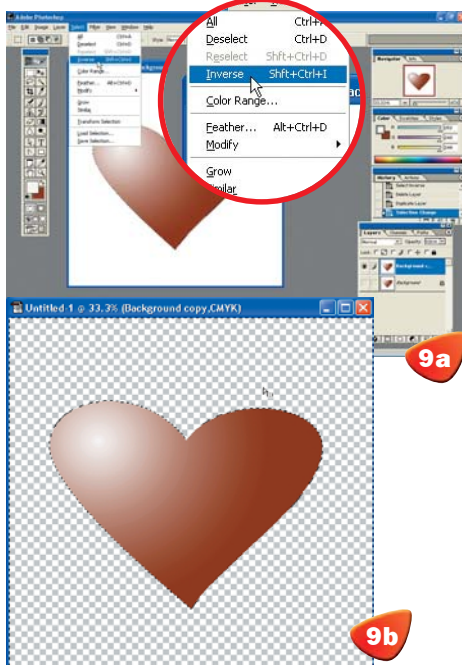
**Klik pada jendela [Layer], *path* yang sudah Anda buat sudah berubah menjadi sebuah seleksi. Sekarang Anda tinggal memberi warna pada seleksi tersebut. Agar tampak seperti benda yang berdimensi, pewarnaan yang digunakan menggunakan gradasi. Lihat pada [Toolbox] Anda, pilih [Gradient Tool]. Alihkan kursor pada jendela utama, dan pilihlah [Radial Gradient]. Untuk pilihan warna Anda bisa mengubahnya dengan mengeklik dua kali pada kotak [Foreground Color] dan [Background Color].**

**Setelah iu klik lalu geserlah secara diagonal pada bidang yang sudah terseleksi tadi. Jika hasilnya kurang memuaskan ulangi lagi sampai Anda kira cukup. Klik [Marquee Tool] pada [Toolbox] , karena di situlah posisi aman, agar gambar Anda tidak berubah atau rusak.**

8

## LANGKAH 8

**Agar bisa menambahkan efek pada gambar Anda, maka *copy*-lah *layer* Anda, karena pada [Layer Background] Anda tidak leluasa untuk bermain efek. Caranya pilih pada jendela utama [Layer] [Duplicate Layer], sehingga muncul jendela *pop up*, lalu klik [OK].**

9a

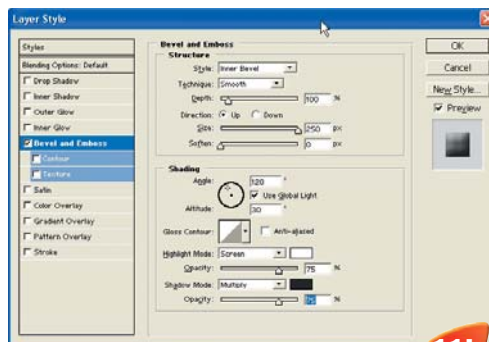
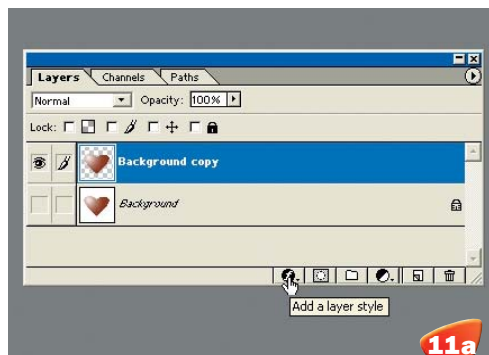
9b

## LANGKAH 9

**Sekarang Anda mempunyai dua *layer* yang sama. Matikanlah *layer* [Background] Anda dengan mengeklik *icon* matanya, lalu klik pada *layer* yang di atasnya. Lalu Anda lakukan seperti pada Langkah 6 (dalam edisi lalu). Sekarang Anda kembali ke jendela [Layer]. Tapi pada Layer tersebut masih ada bidang yang berwarna putih dan itu akan berpengaruh ketika Anda akan memberikan efek hanya pada obyek, bukan keseluruhan. Lakukan langkah ini, klik [Select] [Inverse], maka seleksi telah berbalik, lalu tekan [Delete] pada kibor Anda. Dan gambar tersebut sudah berdiri sendiri.**

## LANGKAH 10

**Agar gambar tersebut semakin kelihatan berdimensi, ada baiknya Anda memberi sedikit sentuhan efek, tapi jangan lupa seleksi Anda harus dikembalikan seperti sediakala, caranya Anda hanya menekan tombol [Control] sambil klik pada layer yang ingin Anda olah.**

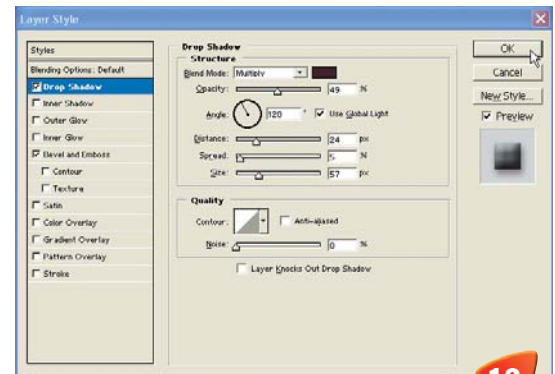
11a

11b

## LANGKAH 11

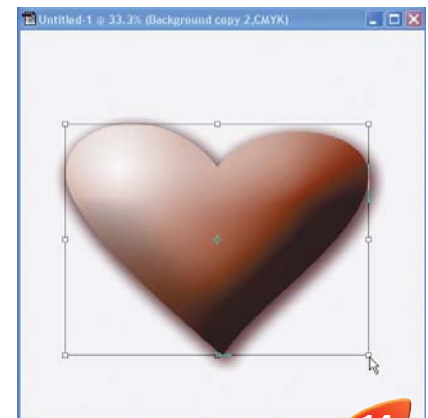
**Lihatlah pada jendela [Layer] Anda, klik pada *icon* yang bergambar huruf F yang terletak pada ujung paling kiri bawah. Pilih [Bevel and Emboss], masukkan 300 pada [Size] dan 75 pada [Shadow Mode] klik [Ok].**

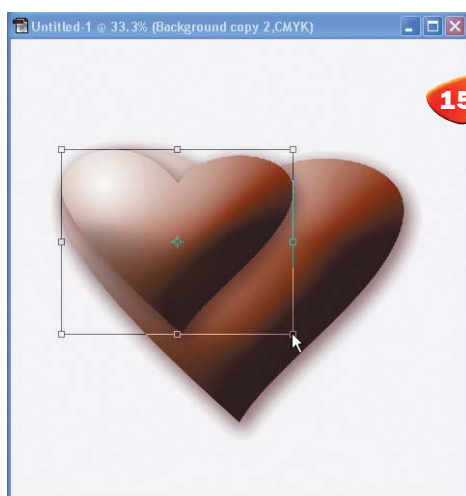
## LANGKAH 12

**Untuk mempercantik gambar Anda, tambahkan bayangan pada obyek, seolah-olah benda tersebut melayang. Ulangi Langkah 11, tapi kali ini pilih [DropShadow], masukkan 49 pada [Opacity], 120 pada [Angle], 24 pada [Distance], 5 pada [Spread] dan 57 pada [Size], klik [Ok].**

12

## LANGKAH 13

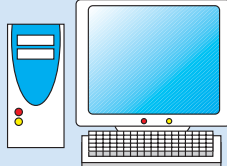
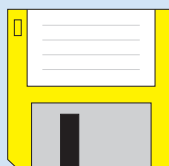
**Anda juga bisa membuat sebuah bentuk lain yang nantinya bisa dikombinasikan dengan gambar yang ada. Agar tidak terlalu sulit, cobalah dengan bentuk yang mudah digambar atau sederhana untuk membiasakan diri, setelah Anda kira cukup cobalah dengan bentuk lain yang lebih tinggi tingkat kesulitannya. Cobalah membuat sebuah bentuk pita yang melintas pada gambar Anda, atau bentuk-bentuk lain yang berfungsi sebagai ornamen. Coba saja, itu mudah kok.**

14

## LANGKAH 14

**Anda bisa mengulang Langkah 8, lalu ubahlah ukuran gambar tersebut dengan [Transform], klik [Edit] [Free Transform] atau bisa juga menggunakan *shortcut* pada kibor Ctrl T.**

## LANGKAH 15

Untuk menjaga bentuk tersebut tetap proporsional, tekan [Shift] sewaktu Anda menggeser kursor, dan Anda harus menggesernya dari titik yang paling ujung secara diagonal . Tapi jika Anda memang ingin membuat bentuk yang tidak proporsional, abaikan tombol [Shift] dan Anda bisa menariknya dari titik manapun, lalu klik [Enter]. Untuk pemindahan obyek klik [Move Tool] (lihat gambar *Toolbox*).

# Perjalanan Karya Anda

Buatlah karya di PC Anda

Simpan kedalam disket*

Karya Anda akan kami tampilkan

Kirimkan lewat e-mail

*Dengan ketentuan yang sudah tertulis pada box sebelah kanan

# KIRIMKAN SAJA

## KE REDAKSI

Sudah lima kali Anda mengikuti panduan *Digital Imaging* ini. Kami berharap Anda sudah dapat menjalankan semua langkah dengan mudah dan menyenangkan. Jika Anda giat mencoba dan berlatih, maka semuanya akan menjadi lebih lancar.

Nah, jika selama beberapa edisi ini Anda punya masalah, kasus, atau malah punya temuan yang perlu dibagi ke pembaca lain, silakan Anda kirimkan masalah, kasus dan temuan hasil eksplorasi Anda ke **imaging@gramedia-majalah.com** atau via faksimili **(021) 534 7968.**

Maaf, kami belum dapat melayani pertanyaan dan diskusi via telepon, karena waktu dan beban kerja kami tak memungkinkan.

Coba, coba, dan cobalah terus. Maka dalam tempo singkat Anda sudah bisa pamer dan membanggakan karya.

Kirimkan gambar digital (bukan *print out*) Anda ke **imaging@gramedia-majalah.com**, dengan format **JPEG**, berukuran **1024 x 768, resolusi 72 dpi**, sebesar (maksimum) **150 kb**.

**Kami siap mengobati kepusingan Anda yang diakibatkan oleh komputer**

## PENGANTAR REDAKSI

*Perlu kami beritahukan bahwa mulai edisi 26 ini, rubrik No Problem Lah bergeser halaman, dari sebelumnya menempati halaman 72-75 menjadi 73-75. Hal ini tak lebih dikarenakan tuntutan pengembangan rubrik baru, yang tak lain juga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan layanan kami kepada Anda. Tidak menutup kemungkinan No Problem Lah nantinya kembali ke format semula.*

PENJAWAB: TIM komputer*aktif*

## Men-download S25 Explorer

**T:** Di situs mana saya dapat men-*download software* S25?
**Dedi Irfan via *e-mail***

**J:** *Coba Anda cari lewat alamat web berikut:* **http://www.cellucity.co.za/downloads/siemensS25explorer_download.htm**
**http://home.t-online.de/home/cdcopy/s35ex_setup.exe/**
**http://www.supercellulari.com/siemens/s25explorer.html**
**http://www.cellular.co.za/download_siemens_s25_explorer.htm**

## Burning CD Patah-patah

**T:** Saya telah memasang CD-RW merek ASUS 52x. Pada mulanya saya pakai meng-*copy* lagu berjalan dengan lancar. Tetapi mulai timbul masalah setelah meng-*copy* kira-kira delapan atau sembilan CD. Ketika di putar, pada lagu-lagu hasil *copy* timbul "sentakan" (*delay* ulang) setiap enam detik. Misalnya pada kata-kata "pelangi"... maka akan terdengar "pe-pelangi". Ini terjadi sepanjang lagu di seluruh CD *copy*, baik meng-*copy* dari MP3 ke CDA ataupun dari CDA ke CDA. Program yang digunakan adalah NERO. CD *player source* adalah Creative 20x. Telah dicoba pada beberapa tingkat kecepatan *burning*, tetapi masih tetap bermasalah.
**Lina Beyamin via *e-mail***

**J:** *Kemungkinan pada saat Anda menjalankan program CD burning ada program lain yang terbuka, sehingga pada saat yang sama memori komputer dipaksa untuk multi-tasking. Ini menyebabkan lompatan lagu saat peng-copy-an CD. Sebaiknya sebelum Anda mem-burn CD, bebaskan terlebih dahulu memori agar tidak terlalu banyak merekam program, apalagi yang Anda copy sampai beberapa CD. Hapus dahulu temporary file yang tak terpakai. Sebaiknya memang meng-copy dengan kecepatan rendah agar tak ada file yang terlewatkan. Kemungkinan kedua, media CDR yang Anda pakai kualitasnya tidak bagus. Redaksi pernah mengalami hal serupa, ketika mencoba media CDR baru ternyata tidak bisa dipakai sama sekali. Bahkan CD tersebut dinyatakan sudah ada isi lagu, padahal CD baru. Sebaiknya Anda gunakan CD yang berkualitas bagus. Mahal sedikit asal awet dan efisien.*

## Address Box Hilang

**T:** Ketika saya membuka internet, kotak *address*-nya kok hilang. Bagaimana cara mengembalikannya?
**Dermansyah D. via *e-mail***

**J:** *Apabila Anda memakai Internet Explorer, kliklah menu* `[View]`, `[Toolbar]`, *geser mouse pointer ke kanan dan beri tanda centang pada Address Bar, maka kotak alamat akan muncul lagi ketika Anda membuka browser Internet Anda.*

## Tweak UI

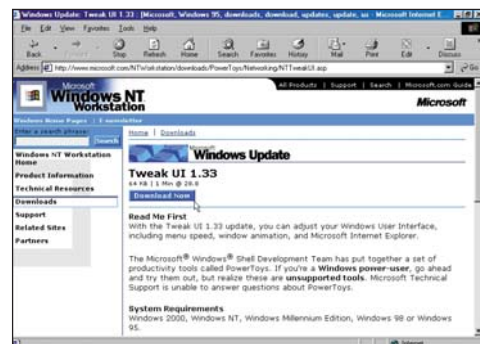
**T:** 1. Apakah program Tweak UI itu tersedia di Windows 2000, Me dan XP?
2. Bagaimana cara men-*download software* di internet? Tolong dijelaskan dengan singkat dan dengan bahasa yang simpel.
3. Saat menginstal program ada yang memerlukan *start up* dan pakai CD *bootable*; apa maksud dari penggunaan keduanya?
4. Apa yg dimaksud dengan Macintosh dan bagaimana cara penggunaannya?
**Eko Suwanthoro via *e-mail***

**J:** *1&2. Program Tweak UI adalah program utility Microsoft yang berguna untuk kostumisasi setting tersembunyi pada user interface (UI), berupa menu, dialogue box, icon, dan item lain di layar saat Anda berinteraksi dengan Windows. Dengan program ini, Anda dapat mengubah setelan internal pada Windows. Tweak UI mudah diinstal dan dijalankan. Pengguna Windows 95 dan Me bisa mendapatkan versi 1.33 di* **www.microsoft.com/NTWorkstation/downloads/PowerToys/Networking/NTTweakUI.asp**. *Pengguna Windows 98 bisa memperolehnya di CD Windows 98 di* **folder \Tools\ResKit\PowerToy**, *klik kanan* `[Tweakui.inf]` *dan klik* `[Install]`.

*Pengguna Windows98 SE dapat men-download dari* **www.winmag.com/windows/win98/software.htm**. *Untuk pengguna Windows XP, coba Anda cari di* **www.annoyances.org/exec/show/tweakui**.

*3. Disket dan disc start up / bootable berguna untuk memulai suatu sistem. Misalnya saja, disket bootable Windows perlu Anda buat dengan cara meng-copy file command.com, autoexect.bat, config.sys, dan system.ini dari Windows Anda. Apabila suatu saat Anda tidak bisa membuka Windows, maka bisa Anda gunakan disket bootable ini.*

*4. Macintosh adalah komputer yang dibuat oleh Apple Computer Inc. Seperti halnya PC yang bersistem operasi Windows atau Linux, Macintosh pun memakai sistem OS. Namanya MacOS. Saat ini sistem terbarunya adalah MacOS X. Macintosh biasa dipakai dalam industri penerbitan dan grafis. Bukalah* **www.apple.com** *untuk mengenalnya lebih jauh.*

**▶ USER INTERFACE. Ubah setting komputer dengan utility gratis tapi jarang dipakai ini.**

## Ganasnya Virus Trojan

**T:** Apa itu virus trojan, dan apa dampaknya? Bagaimana cara mengatasinya?
**Adriansyah Putra via *e-mail***

**J:** *Virus Trojan adalah sejenis virus ganas yang masuk ke komputer lewat berbagai cara. Cara paling umum adalah lewat e-mail, download program, disket, atau sharing dokumen dalam jaringan. Virus ini memiliki berbagai varian dan alias. Ada yang menyerang file program Java Script, DOS, AOL, dan Windows. Saat ini tak hanya komputer saja yang diserang oleh Trojan, PDA Palm pun bisa terkena virus ini. Untuk mengatasinya, Anda perlu menginstal software antivirus atau virus removal. Coba Anda buka situs berikut:*

- **www.typebyte.com**,
- **www.vaksin.com**,
- **www.pchell.com**,
- **www.symantec.com**,
- **www.mcafee.com**,
- **www.panda.com**,
- **www.kaspersky.com**.

## Suhu Kompi Tinggi

**T:** Kompi saya memakai prosesor AMD K7 950 Mhz. Mengapa suhu CPU sangat tinggi, yaitu berkisar 56-60 derajat Celcius? Apa pengaruhnya terhadap komputer saya tersebut, apa tidak berbahaya? Bagaimana cara menanggulanginya?
**Angga via *e-mail***

**J:** *Suhu dalam CPU yang terlalu tinggi akan menyebabkan menurunnya kinerja komputer. Hal ini bisa pula menyebabkan program mengalami hang, karena prosesor sebagai otak utama komputer tidak berjalan secara normal. Meskipun prosesor biasanya telah dilengkapi dengan heatsink untuk mendinginkannya, tapi Anda perlu menambahkan fan untuk mendinginkan komponen lainnya.*

## Channel untuk Chatting

**T:** Saya ingin menanyakan tentang hal-hal yang berhubungan dengan *chatting*, yaitu:

1. Bagaimana mengatasi ketika kita di-*banned* dari suatu *channel room*, lalu bagaimana *join channel* kembali setelah kita di-*banned* seseorang?
2. Apa bedanya *script* mIRC ber-*type* War dan Entertainment?
3. Apakah ada *software* khusus pembuat *script* mIRC tersebut, dan apa ada situsnya?

**Latif Pujianto via *e-mail***

**J:** *Mas Latif,*

*1. Jika Anda sudah di-banned maka Anda tidak akan dapat masuk ke channel itu lagi paling tidak selama 1 x 24 jam. Jadi Anda bisa kembali dapat join di channel tersebut esok harinya. Kecuali Anda mempunyai teman yang berstatus operator (OP) di channel itu, dan memintanya untuk menghapus nickname Anda dalam daftar banned (banned list) channel tersebut.*

*2. Script mIRC War banyak memiliki perintah-perintah bersifat merusak yang banyak digunakan chatter untuk saling "menyerang" dengan chatter lain, seperti flood, take over, dan nuke. Sedangkan script entertainment mempunyai banyak aplikasi yang sifatnya fun, seperti gambar-gambar ASCI, font berwarna, dan smiley.*

*3. Setahu kami, tidak ada program khusus pembuat script mIRC, karena biasanya script dibuat dengan memodifikasi program mIRC yang ada, dengan menuliskan langsung bahasa pemrogramannya pada remote script di program mIRC-nya. Sedangkan file penunjang lainnya, jika dibutuhkan, bisa dibuat dengan software pemrograman yang ada. Bahkan jika Anda sudah mengenal bahasa pemrogramannya, Anda bisa membuatnya menggunakan program Notepad.*

## Menghilangkan Banner Pop-Up

**T:** Saya mencoba men-*download* beberapa *software* untuk menghilangkan Windows Pop-Up saat *browsing* internet. Akan tetapi, pada saat akan dijalankan selalu tidak bisa – muncul Blue Screen untuk Advertising Killer dan message Error untuk AdDelete Lite). *Software* apa lagi yang bisa saya *download* untuk masalah tersebut berikut situsnya?
**Wisnu via *e-mail***

**J:** *Bung Wisnu, Anda bisa gunakan software Banner Zapper untuk menghilangkan banner dan advertising, yang kadang memang munculnya sangat menjengkelkan dan mengganggu proses browsing. Untuk men-download-nya, cari di* **www.bannerzapper.net**. *Gunakan pula utility sejenis, seperti PopUpCop by EdenSoft 1.2, AdSubtract Pro 2.5, Guard-IE 2.2, Ad-aware 5.6, Control Kids, PopUp Killer 1.45, dan masih banyak lagi. Untuk men-download-nya, bukalah situs berikut:* **www.controlkids.com/features.html**, **www.download.com**, *dan* **www.tevis.net/features/nobanners.htm**.

## WingMan Gamepad tak Bisa Dipakai

**T:** Saya ingin memasang Logitech Wingman Gamepad. Setelah selesai diinstal, ternyata saya tidak dapat menggunakan *gamepad* tersebut. Namun lampu yang ada pada *gamepad* menyala, dan saya cek di program Wingman profiler, tetap tidak dapat digunakan. Saya sudah mengecek di *system device*-nya, tapi tidak ada konflik pada *game port*-nya. Apa saya harus mengubah *output range*-nya? Tolong saya minta solusinya, sebab saya sudah mencoba hampir semua cara.
**Richard P.S. via *e-mail***

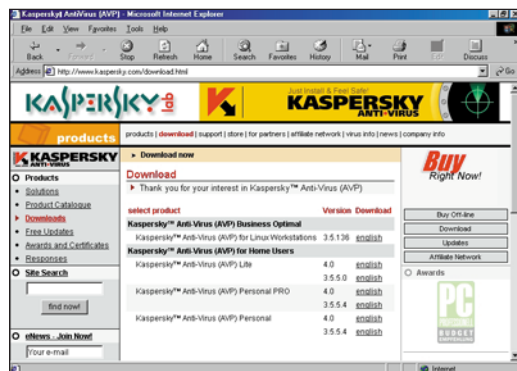
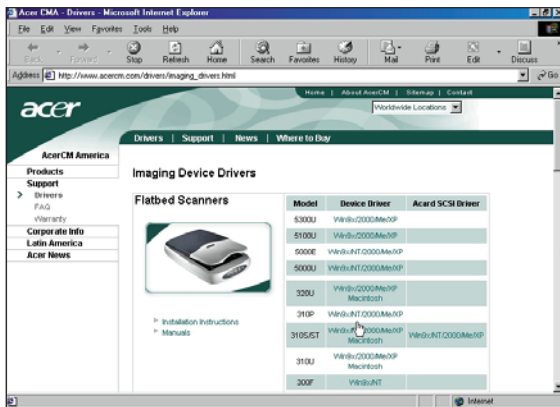
**J:** *Seharusnya ketika gamepad terpasang, hardware tersebut langsung akan dikenali oleh Windows dengan meminta driver. Begitu Anda sudah menginstalnya, maka gaming device tersebut dapat dipakai langsung. Anda hanya mengatur setting tombolnya saja. Sayang, Anda tak menyebutkan Wingman Gamepad apa yang Anda pakai, karena ada empat macam gamepad keluaran Logitech.*

## Dial Internet

**T:** 1. Apa beda antara *dial up*, *leased line*, *ADSL*, dan *wireless* ? Manakah yang cocok untuk pemakai rumahan? Berapa besar *bandwidth* yang cocok untuk para pengguna rumahan? Apakah Telkomnet Instan itu termasuk *dial up*?

2. Apa bisa kita kirim faksimili melalui internet secara gratis? Kalau bisa, kasih tahu dong caranya.

**Yudha Saiful via e-mail**

**J:** *1. Dial-up adalah koneksi dalam suatu jaringan (telepon/internet) yang digunakan oleh banyak jalur pengakses. Koneksi ini dibatasi oleh waktu, untuk terkoneksi ke internet dengan dial up, Anda memerlukan modem. Koneksi dial-up biasa disebut switch line. Leased line adalah jalur telepon yang disewakan oleh perusahaan telekomunikasi untuk kepentingan pribadi, biasa juga disebut dengan dedicated line. Penggunanya biasanya kalangan korporat. ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) adalah teknologi untuk*

◀ **GANAS. Virus Trojan banyak yang berbahaya dan menghancurkan sistem. Atasi dengan antivirus ampuh.**

**▲ DRIVER 310P. Situs resminya menyediakan driver untuk di-download**

*mentransmisikan informasi digital dengan bandwidth tinggi dengan memakai jalur telepon yang ada ke pengguna rumahan atau perusahaan. ADSL menyediakan sambungan koneksi yang "always on". Selain memancarkan informasi digital, saluran ini juga menampung informasi yang bersifat analog (suara) pada jalur yang sama. ADSL biasanya menawarkan angka downstream data dari 512 Kbps sampai 6 Mbps. Bentuk ADSL biasa dikenal dengan Universal ADSL atau G.lite. Saat ini komunikasi multimedia memakai sistem ADSL untuk memancarkan data yang begitu besar kepada user. Saat ini perusahaan telekomunikasi memakai modem kabel untuk mengkoneksikannya ke pelanggan. Sedangkan wireless adalah istilah yang dipakai untuk menjelaskan telekomunikasi tanpa memakai kabel, dengan memakai gelombang elektromagnetik atau gelombang radio. Bandwidth yang cocok untuk pengguna rumahan sebenarnya dari 28,8 Kbps sampai 56,6 Kbps. Tapi saat ini kondisi rata-rata maksimal hanya bisa mencapai 28,8 Kbps meski Anda memakai modem 56,6 Kbps. Ini dipengaruhi oleh kualitas jaringan telepon di Indonesia yang masih sangat kurang baik. Telkomnet Instan benar termasuk dial up. Untuk melanggani, Anda cukup men-dial 080989999.*

*2. Memang, kirim faksimili bisa Anda lakukan lewat internet, tapi sebenarnya Anda tetap membayar biaya koneksi internet kan? Jadi, sama saja.*

## Mencari Scanner Driver

**T:** Saya sudah lima bulan mencari *scanner driver* Acer 310P, tapi sampai sekarang belum dapat. Di internet ada, tapi isinya sudah kosong, sehingga tidak bisa di *download*.
**Yuda Dedy K via *e-mail***

**J:** *Coba Anda cari driver tersebut di* **http://download.tiscali.be/files/win2000_driver_scanner-1.htm**, **http://download.tiscali.it/files/winnt_driver_scanner-1.htm**, *atau di situs resmi Acer* **www.acercm.com/drivers/imaging_drivers.html**. *Semoga bisa Anda download dan jalankan.*

# ANTARK!T@

**Kirimkanlah solusi (bukan pertanyaan) Anda via e-mail ke antarkita@gramedia-majalah.com atau faksimili (021) 534 7969, atau via pos ke alamat redaksi. Tersedia album CD untuk pemberi solusi yang termuat.**

## MASALAH DIA #1

**T:** Saya ibu rumah tangga dan saya punya *scanner* AcerScan Panther C320P (hadiah waktu beli PC), yang menggunakan program Mirascan. Saya sudah baca manualnya tapi agak kurang mengerti. Saya mencoba untuk *save* di disket dan gagal. Jadi, saya *save* di *hard disk*. Ketika saya mau *retrieve/load* di Microsoft Word, saya tidak tahu bagaimana caranya.
**Sophie A. via *e-mail***

## SOLUSI ANDA #1

**J:** *Untuk menjalankan program Mirascan, Anda harus menginstal terlebih dahulu driver AcerScan Panther C320P tersebut dari CD-nya. Nah, lakukan scanning gambar dengan memakai software Mirascan tersebut. Setelah itu, save gambar ke dalam hard disk. Apabila Anda ingin memasukkan gambar hasil scanning tersebut ke dokumen Word, tinggal buka menu* `[Insert]` *dan pilih* `[Picture]`, `[From File]`. *Apabila ingin menggunakan langsung dari Word, maka pilih menu* `[Insert]` `[Picture]`, `[From Scanner or Camera]`. *Windows akan memilih TWAIN Scanner AcerScan C320P tersebut untuk memunculkan program Mirascan.*
**Sukma via *e-mail***

## MASALAH DIA #2

**T:** Bagaimana caranya *update* Virus Definitions pada Norton Antivirus, tapi tidak dengan LiveUpdate? Soalnya, kalau saya baca detilnya, saya langsung disuruh Run LiveUpdate (*recommended*).
**Agustinus via *e-mail***

## SOLUSI ANDA #2

**J:** *Anda bisa men-download terlebih dahulu Virus Definitions Norton Antivirus dari* **www.symantec.com/avcenter/defs.download.html**. *Pilihlah sistem operasi yang digunakan oleh komputer Anda. Setelah ter-download update tersebut, maka Anda tinggal menjalankan update tersebut di dalam komputer Anda. Jadi, tanpa Anda mengaktifkan live update pun, Anda tetap bisa mengambil virus defenitions dari Symantec, bahkan Anda bisa men-download-nya untuk dimasukkan ke dalam disket.*
**Kusuma via *e-mail***

## TOLONG DONG!

### MASALAH KALI INI
### SOLUSI AKAN DIMUAT DALAM EDISI 29

**#1:** Saya punya dokumen penting di Excel 97 yang di-*password*, tapi saat ini saya lupa *password*-nya. Bagaimana caranya supaya dokumen saya bisa dibuka kembali?
**Semmy via *e-mail***

**#2:** Di mana tempat Temporary Files Internet pada Windows XP Professional? Saya sudah mencarinya di partisi C, ternyata tidak ada. Bagaimana mencarinya ?
**Nanang Arifin via *e-mail***

# Akibat 1 dan 0

**Kalau digitalisasi tidak diproyeksikan pada diri kita sendiri, jangan harap keluarga kita akan mengerti...**

Tanpa disadari, sekarang ini kita melewati kehidupan sehari-hari yang penuh dengan digitalisasi, apapun makna yang dikandung dan disampaikannya. Secara teknis, digitalisasi sendiri merupakan sebuah kombinasi angka 1 (baca satu) dan 0 (baca nol).

Coba perhatikan sekeliling kita. Ketika pembayaran belanjaan di kasir Carrefour dilakukan, sebagian besar dilakukan dengan BCA Debet Card atau kartu kredit sejenis Visa atau Mastercard.

Dalam proses pembayaran ini, tidak ada uang secara fisik yang bergerak, tapi semua merupakan proses digitalisasi yang melibatkan kombinasi biner angka 1 dan 0.

Artikel ini pun secara fisik tidak memiliki *hard copy* yang bergerak karena untuk sampai ke Redaksi komputeraktif artikel ini — mulai dari penulisan, pengiriman, pengeditan, sampai ke penempatannya di bagian *layout* — semuanya dalam bentuk digital. Semuanya merupakan kumpulan kode biner 1 dan 0...

Digitalisasi memudahkan kita untuk mengirim dan menerima uang, berkomunikasi melalui *e-mail* dan SMS, mencari informasi dalam sekejap, mendengarkan koleksi ribuan lagu dari kantong baju, memotret sekitar 700 bingkai (*frame*) foto digital...

Kode biner 1 dan 0 yang membentuk digitalisasi dunia ini memang mengubah berbagai aspek kehidupan. Proyek Gnome, misalnya, berterima kasih kepada digitalisasi karena menjadi terobosan revolusioner bagi bidang kedokteran dan kesehatan.

Karena digitalisasi, berbagai perangkat elektronik dan sensor telah mengubah proses manufaktur berbagai ragam industri yang memberikan tidak hanya kenyamanan dan kemudahan bagi konsumen, tapi juga keamanan yang berhasil mencapai titik optimum yang tidak ada preseden sebelumnya.

Digitalisasi juga berdampak sangat luas dan mendalam terhadap kelangsungan perekonomian dan perdagangan. Berbagai jenis komoditas dunia sekarang ini lebih mudah diperoleh dan diperjualbelikan dibanding dua dekade sebelumnya. Akses informasi atas berbagai komoditas perdagangan sekarang tidak hanya dimiliki oleh perusahaan ekspor-impor seperti sebelumnya, tapi sudah mengalami de-monopolisasi yang bisa diakses oleh satu per satu individu.

Hal yang sama juga terjadi pada industri informasi sendiri yang sudah tidak lagi dimonopoli oleh entitas perusahaan pers yang sudah mapan. Lihatlah Detikcom, yang tumbuh dan berkembang menjadi sebuah usaha informasi digital yang berkemampuan setara dengan industri pers lainnya dalam mempengaruhi opini publik.

Digitalisasi memberikan peluang untuk memperkaya diri dengan ilmu pengetahuan, maupun mengembangkan bisnis, dan berhadapan dengan berbagai kemapanan ekonomi global yang sudah berjalan sekitar 200 tahun. Siapa saja, secara individual maupun berkelompok, bisa melakukan apa saja dan berpotensi menjadi setara dengan *the establishment of the old economy*.

Contoh yang paling telak adalah Yahoo! dan Standard Chartered. Standard Chartered adalah bank tertua di AS yang sudah beroperasi lebih dari 150 tahun. Bank ini pernah dirampok oleh si legendaris Jesse James yang dianggap sebagai pembela orang miskin. Yahoo! adalah sebuah perusahaan informasi digital, didirikan oleh remaja Jerry Yang dan teman-temannya dan baru beroperasi sekitar satu dekade ini, tapi memiliki nilai ekonomi perusahaan sepuluh kali lebih besar dibanding Standard Chartered.

Sudah berapa tahun berturut-turut Bill Gates menjadi orang terkaya di dunia? Dari 10 besar orang terkaya di dunia, berapa orang yang mengandalkan bisnis usahanya pada bidang non-digitalisasi dan berapa orang yang kekayaannya berasal dari digitalisasi? Coba ikuti kisah Masayoshi Son dari Jepang yang mendirikan Softbank Corp.

Atau, coba terbang ke Taiwan dan amati pengusaha-pengusaha skala kecil dan menengah. Dari puluhan ribu usahawan skala ini, lebih dari setengahnya bergerak dalam bidang digitalisasi. Bahkan, tidak sedikit di antara mereka yang diakui kepiawaiannya secara internasional. Gejala yang sama juga bisa kita lihat di India, Singapura, Malaysia, dan Thailand.

Sekarang bandingkan dengan Indonesia. Kita akan bersedih karena ternyata imbas digitalisasi global tidak memberikan dampak yang sangat signifikan, karena tak memberikan kontribusi bagi perubahan ekonomi yang sudah terpuruk elama empat tahun, dan tak mampu mengangkat harkat manusia Indonesia dalam menghadapi persaingan digitalisasi global yang semakin ketat.

Tidak perlu diragukan bahwa di antara 220 juta rakyat Indonesia pasti ada satu persen yang mempunyai kecemerlangan otak yang setara Bill Gates atau Masayoshi Son, dan orang-orang lain yang bergerak dalam usaha digitalisasi. Cobalah mengunjungi Yogyakarta, Solo, Malang, maupun kota-kota besar lainnya di seluruh Indonesia. Banyak anak muda yang berbakat dan sangat piawai dalam digitalisasi, baik itu dalam perangkat keras dan lunak.

Persoalannya, mereka yang bergerak dalam digitalisasi ini (baik individu maupun kelompok) ternyata tidak memiliki semangat digitalisasi tersebut. Umumnya hanya terkonsentrasi pada "uang receh" dan tidak mampu atau tidak mau memroyeksikan diri secara global, tapi terus menerus berkeluh kesah tanpa berupaya untuk mencari dan menciptakan peluang secara global. Bahkan mereka yang sebetulnya layak dan wajib masuk dalam kelompok usaha besar, seperti LippoShop Online, membayar utang-utangnya dengan "kertas tisu" dan "minyak goreng".

Digitalisasi adalah masalah komitmen, dedikasi, mimpi, kebiasaan, budaya, politik, sosial, dan sekaligus juga persoalan ekonomi dan peluang usaha. Kalau digitalisasi tidak diproyeksikan pada diri kita sendiri, jangan harap keluarga kita akan mengerti dan mengembangkan digitalisasi. Kalau keluarga tidak memenuhi respon digitalisasi ini, jangan harap masyarakat merasa, membutuhkan, serta berkeinginan untuk mengembangkan digitalisasi untuk bebagai tujuan.

Kalau masyarakat tidak bisa memberikan tanggapan yang memadai atas perkembangan digitalisasi sekarang ini, jangan berharap dengan sendirinya pemerintah/negara akan berbuat dan bertindak lebih banyak dan mendalam atas urusan digitalisasi ini. Karena, digitalisasi adalah pergerakkan semua pihak pada semua lapisan.

*DIAN_N@O adalah seorang sinolog Indonesia yang mengamati perkembangan teknologi informasi, dan saat ini bermukim di Hong Kong.*

# Edisi Baru Edisi Lama

**Tak perlu menyesal karena Anda tak kebagian edisi terbaru. Jangan sampai menggerutu lantaran koleksi Anda tak komplet akibat beberapa edisi terlewat.**

Kami berterima kasih bahwa Anda terkesan oleh majalah ini. Begitu banyak *e-mail* dan surat yang menanyakan cara berlangganan dan mendapatkan edisi terdahulu. Untuk itu kami juga berterima kasih, karena semuanya menyiratkan satu hal: kebutuhan Anda terhadap seluruh edisi majalah ini sampai kelak...

Keinginan itu hanya dapat terpenuhi apabila Anda berlangganan komputer*akt!f* mulai sekarang. Begitu mudah dan menyenangkan. Bahkan cukup menelepon pun bisa. Seterusnya, Anda tinggal menunggu edisi demi edisi, tanpa harus berburu dari kios ke kios.

Bagaimana dengan edisi terdahulu? Kami pun akan melayani Anda. Dengan cara yang sama: cukup menelepon pun bisa. Dengan begitu Anda tak akan kehilangan panduan berharga yang bermanfaat bagi seluruh anggota keluarga.

Bila semuanya telah Anda dapatkan, maka tak ada lagi edisi yang terlewat, dan tak ada lagi bolong dalam jejeran rapi koleksi Anda.

Untuk pemesanan via *e-mail*, kirimkanlah ke **ulj@gramedia-majalah.com**. Anda juga dapat memanfaatkan formulir yang kami sediakan. Semuanya memberikan hasil yang sama: dua minggu sekali majalah kesayangan keluarga Anda mendatangi Anda.

## FORMULIR BERLANGGANAN

**YA!** Saya ingin dicatat sebagai pelanggan majalah dwimingguan komputer*akt!f* sekarang juga

Nama : ____________________

Alamat : ____________________

____________________

____________________

____________________

Kode Pos : ____________________

Telepon : ____________________

Mulai edisi : ____________________

Tanda tangan

( ____________________ )

*Setelah Anda isi, potongan formulir ini dapat Anda serahkan kepada agen majalah terdekat. Dapat juga Anda kirim via faksimili ke alamat berikut ini. Bahkan cukup menelepon kami pun bisa.*

### KANTOR PERWAKILAN

- **Jakarta Pusat & Utara (Hengky)** Tel: (021) 600 6554, 260 1120 Faks: (021) 600 9425
- **Jakarta Barat (Gunadi)** Tel: (021) 554 4502, 544 6551 Faks: (021) 554 4503
- **Jakarta Selatan (Marwoto)** Tel: (021) 750 8932, 750 6143 Faks: (021) 750 6140
- **Jakarta Timur (Dian)** Tel: (021) 885 3614, 885 3778, 8885 2840 Faks: (021) 885 3777
- **Bandung (Dewi)** Tel: (022) 723 7033 Faks: (022) 723 7034
- **Surabaya (Yohanes)** Tel: (031) 503 8470, 503 0777 502 4440 Faks: (031) 503 5238
- **Semarang (Harjono)** Tel: (024) 844 7823, 845 0890 Faks: (024) 844 7822
- **Yogyakarta (Marlin)** Tel: (0274) 521 131, 517 407 Faks: (0274) 517 407
- **Medan (Martha)** Tel: (061) 414 5500 Faks: (061) 414 5800
- **Denpasar (Dewa)** Tel: (0361) 435 364 Faks: (0361) 427 966
- **Makassar (Ira)** Tel: (0411) 457 146 Faks: (0411) 457 149
- **Balikpapan (Agus Rahmadi)** Tel: (0542) 440 800 Faks: (0542) 440 800
- **Palembang (Fitri)** Tel: (0711) 366 073 Faks: (0711) 366 073

### FAKSIMILI AGEN

- **Jakarta** (021) 260 1616
- **Bogor** (0251) 323 840
- **Bandung** (022) 421 7634
- **Surabaya** (031) 503 5238
- **Semarang** (024) 554 210
- **Yogyakarta** (0274) 587 921

### LAYANAN 24 JAM

- **Jabotabek** (021) 635 9007
- **Bandung** (022) 721 8477
- **Semarang** (024) 357 4745
- **Yogyakarta** (0274) 619 854
- **Surabaya** (031) 550 5007
- **Solo** (0271) 730 377

**Daftar harga ini hanya ancar-ancar,** per tanggal **15 April 2002**, yang sewaktu-waktu dapat berubah **tanpa pemberitahuan** terlebih dahulu.

SUMBER: ●PT METRODATA EKONSUMER, JAKARTA **www.e-metrodata.com (021) 5286 0606** ●PT BHINNEKA MENTARI DIMENSI, JAKARTA **www.bhinneka.com (021) 426 1617**

# SOUND CARD

## CREATIVE

- SoundBlaster Live! Digital Entertainment 5.1 US$ 37
- SoundBlaster Vibra 128 PCI US$ 17
- SoundBlaster Audigy Platinum with Internal Live Drive US$ 185
- SoundBlaster Audigy Digital Entertainment US$ 92
- SoundBlaster Audigy X-Gamer with Games Software US$ 95
- SoundBlaster Audigy Platinum EX with External Live Drive US$ 240
- SoundBlaster Extigy + IR Remote, External Sound Card USB, Dolby Decoder 5.1 US$ 155

## GUILLEMOT HERCULES

- Game Theatre XP Digital Audio Card + Panel US$ 140

## OEM

- ASG Yamaha Sound card 724 3D PCI US$ 10

## TERRATEC

- EWS64L High Quality Audio Card for Multimedia/MIDI US$ 445
- EWS64S High Quality Audio Card for Multimedia/MIDI US$ 265
- EWS88D Professional Analog Multitrack Recording, 24bit US$ 465
- EWS88MT Professional Analog Multitrack Recording, 24bit US$ 625
- EWX24/96 24bit Audio Card/96 KHz US$ 330

## WINFAST

- SC6X Powersound 6X US$ 20
- SC6XF Powersound 6X + Fiber Optic Cable US$ 27

# SPIKER

## ALTEC LANSING

- ACS 45.1B 2 pcs spk + 1 subwoofer(Black)-1300 watts PMPO US$ 60
- ACS 45.1W 2 pcs spk + 1 subwoofer (White)-1300 watts PMPO US$ 60
- ADA 305 2 pcs spk + 1 subwoofer (White)-1600 watts PMPO, Dolby Pro Logic with USB Control US$ 93
- DA 890 4 pcs spk + 1 subwoofer (Black)-4800 watts PMPO, THX Certified, Dolby Digital, Dolby Pro Logic, Remote US$ 280
- ATP 3 2 pcs spk + 1 subwoofer (Black)-Audiophile Digital with Micro Driver 1200 watts PMPO, Slim US$ 73
- ATP 4 4 pcs spk + 1 subwoofer (Black) -Audiophile Digital with Micro Driver 3200 watts PMPO, Slim US$ 118
- AVS 200 2 pcs spk (White)-120 watts PMPO US$ 18
- AVS 300B 2 pcs spk + 1 subwoofer (Black)-680 watts PMPO US$ 36
- AVS 300W 2 pcs spk + 1 subwoofer (White)-680 watts PMPO US$ 36
- AVS 500B 4 pcs spk + 1 subwoofer (Black)-1120 watts PMPO US$ 54
- AVS 500W 4 pcs spk + 1 subwoofer (White)-1120 watts PMPO US$ 54
- Select 2100 2 pcs spk + 1 subwoofer (Black)-Audiophile Digital with Micro Driver 1040 watts PMPO, Slim US$ 83
- Select 4100 4 pcs spk + 1 subwoofer (Black)-Audiophile Digital with Micro Driver 2800 watts PMPO, Slim US$ 155
- Select 621 2 pcs spk + 1 subwoofer (Black)-Audiophile Digital 4000 watts PMPO US$ 124
- Select 641 4 pcs spk + 1 subwoofer (Black)-Audiophile Digital 8000 watts PMPO US$ 280

## ASUS

- 2006A 2 pcs spk (White)-200 watts PMPO US$ 15

## CREATIVE

- Inspire 2400 2 pcs spk+1 subwoofer (Black)-840 watts PMPO US$ 37
- Inspire 5300 5 pcs spk+1 subwoofer (Black)-2000 watts PMPO US$ 115
- Inspire 5700FS 5 pcs spk+1 subwoofer + Module + Remote + Floor Stand (Black)-3160 watts PMPO, Dolby Digital, Dolby Pro Logic, DTS, EAX, SLAMM, Remote US$ 365
- SoundWorks Slim500 2 pcs spk+1 subwoofer (Silver)-1160 watts PMPO US$ 62

## EXTRON

- Aktif Speaker Aktif Speaker 120w US$ 9

## JAZZ SPEAKER

- J 1116 Stereo Speakers 180w US$ 8

# MEMORI SDRAM

## APACER

- 128/133, 128MB PC-133 CL3, US$ 33
- 128/133-2, 128MB PC-133 CL2, US$ 34
- 256/133, 256MB PC-133 CL3, US$ 61
- 256/133-2, 256MB PC-133 CL2, US$ 62

## CRUCIAL

- CT08M64S4D7E, 64MB PC-133 Micron Chipset CL2, US$ 31
- CT16M64S4D7E, 128MB PC-133 Micron Chipset CL2, US$ 49
- CT32M64S4D7E, 256MB PC-133 Micron Chipset CL2, US$ 95
- CT64M64S4D75, 512MB PC-133 Micron Chipset CL3, US$ 190

## KINGSTON

- KVR133X72C3/128, 128MB PC-133 CL3, US$ 60
- KVR133X72C3/256, 256MB PC-133 CL3, US$ 102

## POWER

- 128/133, PC-133 128MB CL3, US$ 40
- 256/133, PC-133 256MB CL2, US$ 71

## SHUTTLE

- 064/133, PC-133 64MB, US$ 18

## SPECTEK

- S-P16M648-75A, 128MB PC-133 Micron Chipset CL2, US$ 42
- S-P32M6416-75A, 256MB PC-133 Micron Chipset CL2, US$ 73
- S-P64M6416-75A, 512MB PC-133 Micron Chipset CL2 (OEM), US$ 155

## VISIPRO

- 064/133, 64MB PC-133, US$ 21
- 128/133, 128MB PC-133, US$ 39
- 256/133, 256MB PC-133, US$ 72
- 512/133, 512MB PC-133, US$ 170

## COMPAQ

- Memory 32MB SDRAM DIMM 100Mhz Rp 1.008.800
- Memory 64MB SDRAM Rp 1.096.100
- Memory 128MB SDRAM PC 100 Rp 2.201.900

## SIMPLE

- Simple Memory 64MB SDRAM PC 133 Rp 514.100
- Simple Memory 128MB SDRAM PC 133 Rp 1.037.900
- Simple Memory 256MB SDRAM PC 133 Rp 2.890.600
- Simple Memory 32MB SDRAM PC 100 Rp 291.000
- Simple Memory 64MB SDRAM PC 100 Rp 649.900
- Simple Memory 128MB SDRAM PC 100 Rp 1.144.600
- Simple Memory 256MB SDRAM PC 100 Rp 3.569.600

# PROSESOR

## AMD

- Athlon 1300, C/256, FSB 266 (OEM) + Fan US$ 95
- AthlonXP 1.5 PR 1.38, C/384, FSB 266 (OEM) + Fan US$ 107
- AthlonXP 1.6 PR 1.40, C/384, FSB 266 (OEM) + Fan US$ 115
- AthlonXP 1.7 PR 1.45, C/384, FSB 266 (OEM) + Fan US$ 120
- AthlonXP 1.8 PR 1.53, C/384, FSB 266 (OEM) + Fan US$ 158
- AthlonXP 1.9 PR 1.60, C/384, FSB 266 (OEM) + Fan US$ 225
- AthlonXP 2.0 PR 1.67, C/384, FSB 266 (OEM) + Fan US$ 310
- AthlonXP 2.1 PR 1.73, C/384, FSB 266 (OEM) + Fan US$ 390
- AthlonXP MP 1.40, C/384, FSB 266 (OEM) + Fan US$ 295

- AthlonXP MP 1.53, C/384, FSB 266 US$ 325
- AthlonXP MP 1.60, C/384, FSB 266 US$ 360
- AthlonXP MP 1.67, C/384, FSB 266 US$ 425
- Duron 800, C/64, FSB 200 (OEM) + Fan US$ 44
- Duron 850, C/64, FSB 200 (OEM) + Fan US$ 47
- Duron 950, C/64, FSB 200 (OEM) + Fan US$ 49
- Duron 1000, C/64, FSB 200 (OEM) + Fan US$ 55
- Duron 1100, C/64, FSB 200 (OEM) + Fan US$ 77
- Duron 1200, C/64, FSB 200 (OEM) + Fan US$ 92

### CYRIX

- Cyrix C3-733 700 Mhz, FSB 133 (OEM) + Fan US$ 39
- Cyrix C3-750 750 Mhz, FSB 100 (OEM) + Fan US$ 42
- Cyrix C3-800 800 Mhz, FSB 133 (OEM) + Fan US$ 44
- Cyrix C3-933 933 Mhz, FSB 133 (OEM) + Fan US$ 57

### INTEL

- Celeron 1000A, C/256, FSB 100, FCPGA2 US$ 69
- Celeron 1100A, C/256, FSB 100, FCPGA2 US$ 76
- Celeron 1200A, C/256, FSB 100, FCPGA2 US$ 86
- Celeron 1300A, C/256, FSB 100, FCPGA2 US$ 92
- Pentium III 933, C/256K, FSB 133, FCPGA (OEM)+Fan US$ 117
- Pentium III 1000A, C/256K, FSB 133, FCPGA US$ 133
- Pentium III 1133A, C/256K, FSB 133, FCPGA2 US$ 155
- Pentium III 1266A, C/512K, FSB 133, FCPGA2 US$ 212
- Pentium III Xeon 700, C/2MB, FSB 100, Slot 2 US$ 2,099
- Pentium III Xeon 933, C/256K, FSB 133, Slot 2 US$ 500
- Pentium III Xeon 1000, C/256K, FSB 133, Slot 2 US$ 525
- Pentium4 1400, C/256K, FSB 400, S423 US$ 125
- Pentium4 1500, C/256K, FSB 400, S423 (OEM)+Fan US$ 135
- Pentium4 1600A, C/512K, FSB 400, S478 US$ 137
- Pentium4 1700, C/256K, FSB 400, S478 US$ 163
- Pentium4 1800A, C/512K, FSB 400, S478 US$ 205
- Pentium4 1900, C/256K, FSB 400, S478 US$ 250
- Pentium4 2000A, C/512K, FSB 400, S478 US$ 360
- Pentium4 2200A, C/512K, FSB 400, S478 US$ 570
- Xeon 1800, C/512K, FSB 400, S603 US$ 386
- Xeon 2000, C/512K, FSB 400, S603 US$ 545
- Xeon 2200, C/512K, FSB 400, S603 US$ 775
- Xeon 1700, C/256K, FSB 400, S603 US$ 270
- XeonMP 1500, C/256K, FSB 400, S603 US$ 310
- XeonMP 1700, C/256K, FSB 400, S603 US$ 310
- XeonMP 2000, C/256K, FSB 400, S603 US$ 560

## HARD DISK

### MAXTOR

- 010 541DX 10GB, 5400rpm ATA 100 US$ 60
- 020 541DX 20GB, 5400rpm ATA 100 US$ 62
- 040 541DX 40GB, 5400rpm ATA 100 US$ 76
- 081 541DX 81GB, 5400rpm ATA 100 US$ 138
- 100 541DX 100GB, 5400rpm ATA 100 US$ 270
- 120 541DX 120GB, 5400rpm ATA 100 US$ 360
- 720320 740DX6L 20GB, 7200rpm ATA 133 US$ 76
- 720340 740DX6L 40GB, 7200rpm ATA 133 US$ 87
- 720360 740DX6L 60GB, 7200rpm ATA 133 US$ 113
- 720380 740DX6L 80GB, 7200rpm ATA 133 US$ 160

### SEAGATE

- Barracuda IV 20GB, ATA 100 7200rpm US$ 77
- U6 20GB, ATA 100 5400rpm US$ 67
- Barracuda IV 40GB, ATA 100 7200rpm US$ 86
- U6 40GB, ATA 100 5400rpm US$ 72
- Ultra Family 10GB/ATA 100/5400Rpm Rp 640.200
- Ultra Family 20.4GB/ATA100/5400Rpm Rp 708.100
- Ultra Family 40GB/ATA100/5400Rpm Rp 776.000
- Barracuda Family 20GB/ATA100/ 7200Rpm Rp 843.900
- Barracuda Family 40GB/ATA100/ 7200Rpm Rp 950.600
- Barracuda Family 60GB/ATA 100/ 7200Rpm Rp 1.241.600
- Barracuda Family 18GB/80pin/7200Rpm Rp 1.755.700
- Barracuda Family 36GB/80Pin/ 7200Rpm Rp 2.686.900
- Cheetah Family 18GB/80Pin/10000Rpm Rp 2.066.100
- Cheetah Family 36GB/80Pin/10000Rpm Rp 3.666.600

## MONITOR

### ACER

- AJ15 15 ", 0.28dp, 1280 x 1024, Digital US$ 107
- AJ17 17 ", 0.27dp, 1600 x 1200, Digital US$ 153
- G773 17 ", 0,28dp, 1280 x 1024, Digital Flat US$ 180

### AOC

- 4Vn 14 ", 0,28dp, 1024 x 768, Digital US$ 94
- 7Klr 17 ", 0,25dp, 1600 x 1200, Digital, Pure Flat US$ 193
- 7Vlr 17 ", 0,27dp, 1280 x 1024, Digital US$ 150

### COMPAQ

- S510 15", 0.27dp, 1280 x 1024, Digital US$ 180
- S710 17", 0.27dp, 1280 x 1024, Digital US$ 283

### EIZO

- F520 17", 0.26mm, 1024 x 768 @118hz (1280 x 1024 max res), 17kg US$ 325
- EIZO T565 17", 0.25mm, 1280 x 1024 flicker free @89hz + BNC input 1600 x 1200 max res), 19.5kg US$ 465
- T57S 17", 0.25mm, 1280 x 1024 flicker free @85hz + BNC input (1600 x 1200 max res), 21kg US$ 450

### EXTRON

- Blue Color 15", 0.28dp, 1280 x 1024 US$ 150
- X-14 SVGA Monitor 1024 Rp 900,000

### GALAXY

- GX17G 17", 0.28mm, 1280 x 1024, Digital US$ 148
- PX558 15", 0.28dp, 1024 x 768, Digital US$ 101

### GTC

- 9HP53SV 9", Monochrome US$ 78
- Millenia BM15H 15", 0.27dp, 1024 x 768, Digital US$ 104
- Millenia BM17HF 17", 0.25dp, 1920 x 1440, Digital Flat, OSD US$ 185

### HP

- D2828A 15", 0.28dp, 1024x768 US$ 115
- D8896A 15", 0.27dp, 1280x1024, Digital US$ 160
- D8904A 17", 0.27dp, 1280x1024, Digital US$ 250

### ITVM

- AS 6S 17", 0,28dp, 1280x1024, Digital US$ 140
- LR 4DP 14", 0,28dp, 1024x768, Digital US$ 90
- OPTEC 15", 0,28dp, 1024x768, Digital US$ 99

### LG

- 454V 14", 0.28dp,1024 x 768, Digital US$ 98
- 563N 15", 0.27dp,1024 x 768, Digital US$ 108
- 795FT 17", 0.27dp, 1600 x 1280, Digital, Flat US$ 270
- E700B 17", 0.27dp, 1280 x 1024, Digital, Semi Flat US$ 192

### MAG

- 570FS 15", 0.24mm (H)/0.28mm (D), 1280 x 1024, Digital US$ 109
- 770PF 17", 0.25mm (H)/0.27mm (D), 1280 x 1024, Pure Flat Digital US$ 183
- 796FD 17", 0.24mm (H)/0.27mm (D), 1600 x 1200, Real Flat Digital US$ 278

### NEC

- M70 17", 0.28mm, 1280 x 1024, OSD US$ 195
- V520 15", 0.28mm, 1280 x 1024, OSD US$ 144
- V720 17", 0.28mm, 1280 x 1024, OSD US$ 228

### PHILIPS

- 105B-LF 15 ", 0.24Hdp, 1280 x 960, Digital Light Frame US$ 132
- 105E 15 ", 0.26Hdp, 1280 x 960, OSD, USB opt. US$ 109
- 107T-LF 17 ", 0.21Hdp, 1280 x 1024, Digital Light Frame&Real Flat US$ 210

### SONY

- CPD E230 17", 0,24dp, 1600x1200, Digital US$ 328

# Nomor depan, *beredar 8 Mei*

## Software Pendidikan

Kenali dan jelajahi aneka *software* maupun perangkat digital edukatif untuk putra-putri Anda, agar mereka lebih siap menapaki masa depan…

## Sci-fi Sumber Ilham

Film dan cerita fiksi ilmiah ternyata bukan sekadar khayalan kosong. The *Six Million Dollar Man*, *The Terminator*, dan *X-Files*, pun bisa diterapkan dalam kehidupan nyata.

## Rubrik Baru: Linux!

Jangan jadi pegal linu karena memakai produk Microsoft (resmi) yang mahal, tapi juga jangan menjadi pembajak. Gunakan saja Linux, yang penggunaannya sekarang semudah Windows. Begitu pun dengan pengolah katanya yang semudah Word, dan VCD *player*-nya yang segampang Windows Media Player…

Isi komputer*akt!f* edisi 27 dapat Anda simak dari Radio Sonora 100,9 FM, **Rabu 8 Mei, 16.30**

## Berlangganan? Ingin mendapatkan nomor lalu ?

Terima kasih, para pelanggan setia. Selamat datang, pelanggan baru. Anda telah membuat kami tumbuh, dan tumbuh. Dan bila Anda semua masih membutuhkan nomor-nomor lalu, baik untuk Anda sendiri maupun hadiah, hubungilah Sirkulasi Gramedia Majalah, Gedung Perintis Lantai 3, Jalan Kebahagiaan 4-14, Jakarta 11140, Telepon (021) 6386 1234, Faksimili (021) 6385 3111.

### LAYANAN 24 JAM

- Jabotabek (021) 635 9007
- Bandung (022) 721 8477
- Semarang (024) 357 4745
- Yogyakarta (0274) 619 854
- Surabaya (031) 550 5007
- Solo (0271) 730 3775

### E-MAIL

**Redaksi** : komputeraktif@gramedia-majalah.com
**Surat Pembaca** : surat-aktif@gramedia-majalah.com
**Masalah komputer** : noproblem@gramedia-majalah.com
**Solusi masalah** : antarkita@gramedia-majalah.com
**Sirkulasi** : ulj@gramedia-majalah.com
**Promosi** : promosi@gramedia-majalah.com
**Iklan** : iklan@gramedia-majalah.com

komputer akt!f

**EDISI INDONESIA**
**Penerbit** PT Prima Media Pustaka
**Pemimpin Umum** A.M. Elly Handojo
**Pemimpin Perusahaan** Hartanto
**Pemimpin Redaksi/Redaktur Pelaksana** Antyo Rentjoko
**Redaktur Khusus** Elwin Siregar, Daru Paramayuga, Hendra Nizwar, Eddy Suhardy
**Staf Redaksi** Pramana Sukmajati, Desiderius Ardhy Artanto, Aditya Wardhana, Farid Wahdiono, Andy Baskoro, Yuliandi Kusuma, Fenny Amalo, Iyan Rokhadiyan
**Artistik** Rismawan, Viky Hendrizal, Ariyo Praditiyo, Calvin Irvan
**Fotografer** Rano Kusuma
**Sekretariat** Karolina Novita Rini
**Rumah Tangga** Tri Haryanto
**Alamat** Gedung Gramedia Majalah Jalan Panjang 8A, Kebon Jeruk Jakarta 11530
**Telepon** (021) 533 0150, 533 0170 pesawat 4400, 4401, 4402
**Faksimili** (021) 534 7969

**Koordinator Produk** C. Susy Triputranti
**Promosi** Freddy O.A. Ginting, Salim Djundam
**Iklan** Yosef Bastaman, Lanny Herawati, Alice
**Alamat** Gedung Guna Elektro Lantai 2 Jalan Arjuna Utara No. 50 Jakarta Barat 11510
**Telepon** (021) 5696 9990 pesawat 2203
**Faksimili** (021) 5696 9995

**Sirkulasi** H. Murtomo, Agus Sudiwahono
**Alamat** Gedung Perintis, Lantai III Jalan Kebahagiaan 4-14 Jakarta 11140
**Telepon** (021) 260 1666 (021) 260 1234, (021) 649 2230
**Faksimili** (021) 260 1616

komputer*akt!f* diterbitkan oleh Gramedia Majalah (www.gramedia-majalah.com), atas lisensi Sanoma Uitgevers, Hoofddorp, Nederland (www.vnu.com).

Edisi serupa: *ComputerIdee* (Nederland), *ComputerIdee* (Belgia), *ComputerActive* (Inggris), *ComputerAktiv* (Hungaria), *ComputerIdea* (Spanyol), *ComputerIdea* (Italia), *PC Direkt* (Jerman), *PC Direct* (Prancis)